어린 왕자(제목을 적어주세요)

어린 왕자(제목을 적어주세요)

발　행 | 2016년 00월 00일
저　자 | 생텍쥐 페리(저자명, 필명을 적어주세요)
펴낸이 | 한건희
펴낸곳 | 주식회사 부크크
출판사등록 | 2014.07.15.(제2014-16호)
주　소 | 경기도 부천시 원미구 춘의동 202 춘의테크노파크2단지 202동 1306호
전　화 | (070) 4085-7599
이메일 | info@bookk.co.kr

ISBN | 979-11-5811-000-0

www.bookk.co.kr

어린왕자

생텍쥐 페리 지음

CONTENT

머리말 5

제*1*화 내가 그린 보아 구렁이 6

제*2*화 어린왕자와의 첫만남 9

제*3*화 다른 별에서 온 어린왕자 13

작가의 말 242

베르트에게 이 책을 바칩니다.

이 책을 어른에게 바친 데 대해 어린이들에게 용서를 바랍니다.
나에게는 그럴 만한 중요한 이유가 있습니다.
그것은 무엇보다도 그 사람은 이 세상에서 나와 가장 친한
친구이기 때문라는 점입니다.그리고 그는 무엇이든지
알아들을 수 있으며 어린이들을 위한 책까지도 다 이해한다는 점입니다.
세 번째 이유는 그가 프랑스에 살고 있는데
그 곳에서 추위와 굶주림에 떨고 있다는 사실입니다.
그는 위로받아야 할 처지에 있는 것입니다.
그래도 이 모든 이유들이 부족하다면 예전 어린 시절의
그에게 이 책을 바치겠습니다. 어른들도 모두 한때는 어린이였으니까요.
(물론 그것을 기억하는 어른은 별로 없지만.)
그래서 바치는 글을 이렇게 고쳐 씁니다.

'어린 시절의 레옹 베르트에게 이 책을 바칩니다.'

제1화 내가 그린 보아 구렁이

살 적에 나는 "체험한 이야기"라는 제목의, 원시림에 관한 책에서 기막힌 그림 하나를 본 적이 있다. 맹수를 집어삼키고 있는 보아 구렁이 그림이었다. 위의 그림은 그것을 옮겨 그린 것이다.

그 책에는 이렇게 씌어 있었다.

"보아 구렁이는 먹이를 씹지도 않고 통째로 집어삼킨다. 그리고는 꼼짝도 하지 못하고 여섯 달 동안 잠을 자면서 그것을 소화시킨다."

나는 그래서 밀림 속에서의 모험에 대해 한참 생각해 보고 난 끝에 색연필을 가지고 내 나름대로 내 생애 첫 번째 그림을 그려보았다. 나의 그림 제 1호였다. 그것은 이런 그림이었다.

나는 그 걸작품을 어른들에게 보여 주면서 내 그림이 무섭지 않느냐고 물었다.

"모자가 뭐가 무섭다는 거니?" 하고 대답했다.

내 그림은 모자를 그린 게 아니었다. 그것은 코끼리를 소화시키고 있는 보아 구렁이었다.

그래서 나는 어른들이 알아볼 수 있도록 보아 구렁이의 속을 그렸다. 어른들은 언제나 설명을 해주어야만 한다. 나의 그림 제 2호는 이러했다.

어른들은 속이 보이거나 보이지 않거나 하는 보아 구렁이의 그림들은 집어치우고 차라리 지리, 역사, 계산, 그리고 문법 쪽에 관심을 가져보는 게 좋을 것이라고 충고해 주었다.

그래서 나는 여섯 살 적에 화가라는 멋진 직업을 포기해 버렸다. 내 그림 제 1호와 제 2호가 성공을 거두지 못한 데 낙심해 버렸던 것이다. 어른들은 언제나 스스로는 아무것도 이해하지 못한다. 자꾸자꾸 설명을 해주어야 하니 맥 빠지는 노릇이 아닐 수 없다.

그래서 다른 직업을 선택하지 않을 수 없게 된 나는 비행기 조종하는 법을 배웠다. 세계의 여기저기 거의 안 가본 데 없이 나는 날아다녔다. 그러니 지리는 정말로 많은 도움을 준 셈이었다. 한번 슬쩍 보고도 중국과 애리조나를 나는 구별할 수 있었던 것이다. 그것은 밤에 길을 잃었을 때 아주 유용한 일이다.

나는 그리하여 일생 동안 수없이 많은 점잖은 사람들과 수많은 접촉을 가져왔다. 어른들 틈에서 많이 살아온 것이다. 나는 가까이서 그들을 볼 수 있었다. 그렇다고 해서 그들에 대한 내 생각이 나아진 건 없었다.

조금 총명해 보이는 사람을 만날 때면 나는 늘 간직해 오고 있던

나의 그림 제 1호를 가지고 그 사람을 시험해 보고는 했다. 그 사람이 정말로 뭘 이해할 줄 아는 사람인가 알고 싶었던 것이다. 그러나 으레 그 사람은"모자군" 하고 대답하는 것이었다. 그러면 나는 보아 구렁이도 원시림도 별들도 그에게 이야기하지 않았다. 그가 이해할 수 있는 이야기를 했다. 브리지니 골프니 정치니 넥타이니 하는 것들에 대해 이야기하는 것이다.

그러면 그 어른은 매우 착실한 청년을 알게 된 것을 몹시 기뻐했다.

제 2 화 어린왕자와의 첫만남

여섯 해 전에 사하라 사막에서비행기가 고장을 일으킬 때까지 나는 마음을 털어놓고 진정어린 이야기를 할 수 있는 상대를 갖지 못한 채 홀로 살아왔다. 내 비행기의 모터가 한 군데 부서져 버린 것이다. 기사도 승객도 없었으므로 나는 혼자서 어려운 수선을 시도해 보려는 채비를 갖추었다. 그것은 나에게는 죽느냐 사느냐의 문제였다. 이렛날 동안 마실 수 있는 물밖에 남아 있지 않았다.

첫날밤 나는 사람 사는 고장에서 수천 마일 떨어진 사막에서 잠이 들었다. 대양 한가운데에 떠 있는 뗏목 위의 표류자보다 나는 더 고립되어 있었다. 그러니 해가 뜰 무렵, 야릇한 목소리가 나를 깨웠을 때 내가 얼마나 놀랐을지 여러분은 상상할 수 있을 것이다.

목소리는 말했다.

"양 한 마리를 그려 줘!"

"뭐라고?"

"양 한 마리를 그려 줘."

나는 기겁을 해서 후다닥 일어섰다. 눈을 막 비벼 보았다. 사방을 잘 살펴보았다. 그랬더니 정말로 이상하게 생긴 조그만 사내아이가 나를 심각한 얼굴로 바라보고 있는 것이었다. 훗날 내가 그를 그린 그림 중에서 가장 잘된 것이 여기 있다. 그러나 물론 나의 그림은 모델보다는 훨씬 덜 매력적이다. 그것은 내 잘못이 아니다. 여섯 살 적에 어른들이 화가로 출세할 수 없다고 나를 낙심시켰기 때문에 나는 속이 보이지 않거나 보이거나 하는 보아 구렁이 이외에는 아무것도 그리는 연습을 하지 않았으니까 말이다.

어쨌든 나는 그의 느닷없는 출현에 너무도 놀라서 눈을 휘둥그렇게 뜨고 그를 바라보았다. 내가 사람 사는 고장에서 수천 마일 떨어진 곳에 있었다는 사실을 여러분은 잊지 말아 주길 바란다. 그런데 그 어린아이는 길을 잃은 것 같지도 않아 보였고 피곤과 배고픔과 목마름과 두려움에 시달리는 것 같아 보이지도 않았다. 사람 사는 고장에서 수천 마일 떨어진 사막 한가운데에서 길을 잃은 어린아이 같은 구석이라고는 없었다. 가까스로 정신을 차리고 내가 말을 걸었다.

"그런데...... 왜 그러지?"

그러자 그는 아주 심각한 이야기나 되는 듯이 소곤소곤 다시 되

말했다.

"부탁이야...... 양을 한 마리 그려 줘......"

너무도 인상 깊은 신비스러운 일을 당하게 되면 누구나 거기에 순순히 따르게 마련이다.

사람 사는 고장에서 수천 마일 떨어진 곳에서 죽음의 위험을 마주하고 있는 중에 참 엉뚱한 짓이라고 느껴지기는 했지만 나는 포켓에서 종이 한 장과 만년필을 꺼냈다. 그러나 내가 공부한 것은 지리, 역사, 계산, 문법이라는 생각이 나서 그 어린 소년에게, 나는 그림을 그릴 줄 모른다고(조금 기분이 나빠져서) 말했다. 그는 대답했다.

"괜찮아. 양을 한 마리 그려 줘."

양은 한 번도 그려 본 적이 없었으므로 나는 그를 위해 내가 그릴 수 있는 단 두가지 그림 중의 하나를 다시 그려 주었다.속이 보이지 않는 보아 구렁이의 그림말이다. 그러자 그 어린 소년은, "아냐, 아냐, 보아 구렁이 속의 코끼리는 싫어. 보아 구렁이는 아주 위험해. 그리고 코끼리는 아주 거추장스럽고. 내가 사는 곳은 아주 조그맣거든. 내게는 양이 필요해. 양을 그려 줘"라고 말하는 것이었다. 그래서 나는 양을 그렸다.

그는 주의 깊게 바라보더니,

"안돼! 그 양은 벌써 병이 들었는 걸"하고 말했다.

"다시 하나 그려 줘."

나는 또 그렸다.

내 친구는 너그러운 모습으로 상냥한 미소를 지었다.

" …… 이건 양이 아니라 염소잖아. 뿔이 있으니까……"

그래서 난 또다시 그렸다. 그러나 그것도 앞의 것들과 마찬가지로 거절을 당했다.

"그건 너무 늙었어. 난 오래 살 수 있는 양을 갖고 싶어."

나는 모터의 분해를 서둘러야 했으므로 더 이상 참지 못하고 여기 있는 이 그림을 되는대로 끄적 거려 놓고는 한 마디 툭 던졌다.

"이건 상자야. 네가 원하는 양은 그 안에 있어."

그러자 나의 어린 심판관의 얼굴이 환히 밝아지는 걸 보고 나는 새

최근 변경

최근 토론

랜덤 문서

특수 기능

Search

최근 변경

이누야샤(이누야샤)02:31

과학닌자대 갓챠맨02:31

할케기니아 씰브레이커02:31

매직(마블 코믹스)02:31

02:31

포켓몬스터 애니메이션 시리즈/극장판/극장판 캐릭터 성우진 02:31

농심 너구리02:31

퐁당퐁당 LOVE02:31

던전 앤 파이터/아이템/미늘창02:31

건어물02:31

로버트 다우니 주니어02:31

카인 R. 하인라인02:31

루리(세븐나이츠)/각성02:31

상하이 조(야인시대)02:30

여성가족부02:30

[더 보기]

역링크토론편집역사

2015 SBENU LOL Champions Korea Summer/10~13주차

최근 수정 시각 : 2015-12-27 19:06:12 / 글자 수 : 285767

상위 항목 : 2015 SBENU LOL Champions Korea Summer

이전 항목 : 2015 SBENU LOL Champions Korea Summer/7~9주차

다음 항목 : 2015 SBENU LOL Champions Korea Summer/포스트시즌

2015 SBENU LOL Champions Korea Summer 정규시즌 경

일람

1라운드 1~3주차 4~6주차

2라운드 7~9주차 10~13주차

1. 67경기 SKT 2 : 1 kt
1.1. 1경기
1.2. 2경기
1.3. 3경기
1.4. 총평
2. 68경기 KOO 2 : 0 아나키
2.1. 1경기
2.2. 2경기
2.3. 총평
3. 69경기 진에어 2 : 0 롱주
3.1. 1경기
3.2. 2경기
3.3. 총평
4. 70경기 스베누 1 : 2 아나키
4.1. 1경기
4.2. 2경기
4.3. 3경기
4.4. 총평

5. 71 SKT 1 : 2 CJ
5.1. 1경기
5.2. 2경기
5.3. 3경기
5.4. 총평
6. 72경기 KOO 1 : 2 나진
6.1. 1경기
6.2. 2경기
6.3. 3경기
6.4. 총평
7. 73경기 삼성 0 : 2 kt
7.1. 1경기
7.2. 2경기
7.3. 총평
8. 74경기 삼성 1 : 2 진에어
8.1. 1경기
8.2. 2경기
8.3. 3경기
8.4. 총평
9. 75경기 스베누 0 : 2 롱주
9.1. 1경기
9.2. 2경기
9.3. 총평

10. 76 아나키 0 : 2 CJ
10.1. 1경기
10.2. 2경기
10.3. 총평
11. 77경기 나진 2 : 0 삼성
11.1. 1경기
11.2. 2경기
11.3. 총평
12. 78경기 kt 2 : 0 KOO
12.1. 1경기
12.2. 2경기
12.3. 총평
13. 79경기 롱주 0 : 2 SKT
13.1. 1경기
13.2. 2경기
13.3. 총평
14. 80경기 진에어 1 : 2 스베누
14.1. 1경기
14.2. 2경기
14.3. 3경기
14.4. 총평
15. 81경기 롱주 1 : 2 kt
15.1. 1경기

15.2. 2
15.3. 3경기
15.4. 총평
16. 82경기 진에어 0 : 2 아나키
16.1. 1경기
16.2. 2경기
16.3. 총평
17. 83경기 삼성 0 : 2 SKT
17.1. 1경기
17.2. 2경기
17.3. 총평
18. 84경기 진에어 2 : 1 KOO
18.1. 1경기
18.2. 2경기
18.3. 3경기
18.4. 총평
19. 85경기 스베누 0 : 2 나진
19.1. 1경기
19.2. 2경기
19.3. 총평
20. 86경기 롱주 1 : 2 CJ
20.1. 1경기
20.2. 2경기

20.3. 3
20.4. 총평
21. 87경기 kt 2 : 1 아나키
21.1. 1경기
21.2. 2경기
21.3. 3경기
21.4. 총평
22. 88경기 나진 1 : 2 SKT
22.1. 1경기
22.2. 2경기
22.3. 3경기
22.4. 총평
23. 89경기 삼성 2 : 1 CJ
23.1. 1경기
23.2. 2경기
23.3. 3경기
23.4. 총평
24. 90경기 스베누 0 : 2 KOO
24.1. 1경기
24.2. 2경기
24.3. 총평
25. 정규시즌 총평
25.1. 여름을 지배한 절대강자 SKT T1

25.2. 엔진 장착 후 완벽히 날아오른 kt Rolster

25.3. 그 누구도 예상 못한 일을 벌이고 그 기세를 유지한 CJ ENTUS

25.4. 후반기 하락세가 고질병으로 자리잡아버린 KOO Tigers

25.5. 롤드컵을 향해 다시 부활하는 나진 e-mFire

25.6. 의적으로 시작해서 동네북으로 끝나버린 진에어 그린윙스

25.7. 승강전 팀에서 리그 잔류까진 성공,그러나 더 높은 도약을 위해선 재정비를 해야 하는 삼성 갤럭시

25.8. 초반의 기세만큼은 아니지만 끝까지 성장하며 가능성을 보여준 Rebels Anarchy

25.9. 이리저리 툭툭 차이다가 어느 순간 밑바닥까지 온 LZ-IM

25.10. 마지막까지 가능성을 포기하지 않은 SBENU SonicBoom

2015 SBENU LOL Champions Korea Summer 정규시즌 2라운드의 뒤 4주차, 7월 22일부터 8월 13일까지 치르는 67~90경기를 기록한 문서이다. 목요일에 한 경기만 진행하기 때문에 리그 기간이 이틀 더 늘어났다. 정규시즌 순위표는 아래와 같다.

2015 LoL Champions Korea Summer 정규시즌 순위표

순위	팀명	승	패	득실차	비고
1	SKT T1	17	1	29	

2 kt Rolster 13 5 12

3 CJ Entus 12 6 7 누적으로 인한 벌점 -1점

4 KOO Tigers 11 7 9 지각으로 인한 벌점 -1점

5 NaJin e-mFire 11 7 7

6 Jin Air Greenwings 10 8 2

7 Samsung Galaxy 6 12 -11

8 Rebels Anarchy 5 13 -12

9 LongZhu IM 4 14 -18

10 SBENU SonicBoom 1 17 -28 선수 신체증상에 의해 게임 일시정지로 인한 벌점 -1점

- 하늘색 : 포스트시즌, 분홍색 : 롤챔스잔류, 빨간색 : 승강전, 볼드체 : 순위확정

1. 67경기 SKT 2 : 1 kt[편집]

정규시즌 67경기 (2015. 07. 22.)

SKT T1 2 1 kt 롤스터

× ○ ○ ○ × ×

14승 결과 9승 5패

정규시즌 67경기 MVP

1세트 2세트 3세트

(Score)　　　　이상혁

(Faker)　　　　이상혁

(Faker)

치열해질 이유가 더 생긴 통신사 더비

2라운드 전승 vs 2라운드 전승

무상성팀 vs 상성을 극복한 팀

배신자의 처단 vs 우주류의 악몽 복수전

페이커 vs 썸데이 MVP 대결

피카부의 머리통은 부숴질 것인가

그나마 SKT에 비벼볼만 했다던 2위 팀인 KOO까지도 양학수준으로 학살당하고 말았다. 현재의 롤챔스 상황을 해설진들의 말을 빌리면 'SKT 밑으론 다 똑같은 것 같다'라고 말할 정도로 SKT는 압도적으로 강한 모습을 보여주고 있다.[1]

하지만 kt 역시 기세가 좋다. 1라운드 당시 경기 전만 하더라도 대등하다 평가 받았지만 지금은 분명 도전자의 입장이다. 그러나 SKT의 스프링 우승 멤버였던 피카부는 현재 kt에 있고 SKT에 대해 누구보다 잘 안다 할 수 있는 선수이므로 변수로 작용할 수 있다. 물론 kt 역시 이전 마스터 이 같은 SKT의 변수에도 주의해야 한다.

현 SKT의 서폿인 울프와 전 SKT의 서폿이었던 피카부의 대결 또한 큰 관심거리이다. 2라운드 때 kt는 피카부 한 명 들어갔을 뿐인데 엄청나게 공격적인 팀으로 변하여 앞경기인 진에어 전을 양학이라는 표현으로는 모자랄 정도로 털어버렸고, 그에 못지 않게 SKT는 울프가 진에어 전과 KOO 전 승리의 주역이 되어 2연 단독 인터뷰를 할 정도로 자신이 가지고 있는 공격성을 마음껏 표출하고 있다. 서로가 공격적인 서포터임과 더불어 1라운드 당시 픽서가 활동했을 때에도 1분에 1킬을 할만큼 엄청나게 공격적인 경기가 나왔던 SKT와 kt였기 때문에 2라운드 때는 얼마나 더 공격적인 경기가 만들어질지 기대되는 상황이다.

또 하나의 포인트는 이 경기부터 5.13 패치가 적용된다는 것. 양 팀 중 어느 팀이 먼저 꿀을 찾아낼 것인지도 관전포인트다.

참고로 SKT가 이 경기를 잡으면 최소한 서킷포인트 공동 1위는 확정짓는다. [2] 따라서, 이후 최악의 상황이 생길 경우에만 SKT는 롤드컵에 진출을 하지 못한다. 그 시나리오는 1. SKT가 남은 경기를 전패해서 정규 시즌 2위가 되고[3] 2. KOO가 남은 경기를 전승해서 정규시즌 1위를 차지한 후 [4] 3. 포스트시즌에서 SKT와 KOO 모두 다른 팀에게 패해서 KOO가 최종 순위 2위, SKT가 최종 순위 3위를 차지해야만 한다 왜냐하면 KOO가 우승할 경우 SKT는 챔피언십 포인트 1위팀으로 자동 진출하게 된다. 4. 그 이

SKT가 귀신같이 롤드컵 선발전에서 진다.

물론 이 모든 것이 일어날 가능성은 한없이 낮다. 롱주, 삼성이 SKT에 이기는 모습이 상상이 된다면 모르겠으나...

또한 SKT가 kt를 2:0으로 잡을 시 19세트 연승이라는 SKT T1 K가 세운 대기록과 타이를 이루게 된다.

대기록 앞두고 설레발은 필패란걸 증명했다 아니 설레발은 당신들이 쳤잖...

그러고보니 문서 하나에 30만자를 넘기는 대기록을 이미 세웠다.

1.1. 1경기[편집]

아마도스프링 1라운드 이후로 간만에 대폭파당한 SKT

연승 끊기 전문가 kt

kt: 이겼다! 세트연승 끝!

이즈리얼 페이크로 흥한 자 이즈리얼 페이크로 망하다

스고수의 정글 참 교육시간 더 정글입니다. 정글 그 자체입니다. 하지만 지금은 제 점수죠. 스 "The 점수" 코어

잘 쌓은 용 스택이 갖는 위력을 보여준 경기

SKT에서는 벵기-페이커 조합이 출전했다. SKT는 나르와 그라가스, 오리아나, 이즈리얼, 애니를, kt는 쉔, 렉사이, 룰루, 코그모, 브라움을 픽했다.

kt가 적극적으로 들어오던 울프를 잡으며 출발이 좋았다. 기세를 잡은 스코어와 피카부는 적극적으로 SKT를 압박하면서 여기저기서 승전보를 올린다. 특히 정글이 크게 말리면서 바텀도 덩달아 말렸고, 지속적인 합류전에서 kt가 한발 앞서면서 SKT가 많이 불리해졌다. 계속되는 kt의 공격에 SKT는 수세에 몰렸고 용도 계속 kt가 가져가면서 SKT의 연승이 쉽게 끊길 것으로 보였다.

그러나 불리한 상황에서도 SKT는 CS를 통해 글로벌 골드 차이를 5천 정도로 유지하며 어느 정도 kt를 따라가고 있었고, 다른 라인이 모두 말리고 있었지만 페이커의 오리아나는 잘 크고 있었다. 중반 이후 오리아나가 충격파가 4명한테 들어가는 대박이 터지면서 한타를 대승하고 바론을 가져가면서 글로벌 골드가 같아지는 등 충분히 역전을 노릴수 있는 경기로 보였다.

그리고 kt의 5용을 막기 위해 드래곤 앞에서 서로 교전을 하면서 SKT는 충격파, 애니가 빠지고 이즈리얼의 피가 많이 깎였다. kt 역시 빙하균열이 빠지고 전체적으로 피 상황이 안좋았는데다 특히 렉사이는 빈사상태가 되서 집에 갈 수 밖에 없었다. 마침 텔을 타고 온 나르의 분노 상태도 괜찮았고 렉사이가 집에 가서 궁을 타고 오는 동안 SKT는 드래곤을 긁으면서 5용을 저지하나 싶었으나...

갑자기 벵기의 그라가스가 앞 배치기를 쓰면서 드래곤 지역을 이탈했고, 이를 쉔이 자신의 진영 쪽으로 도발을 그으며 그라가스를

사이 렉사이가 여유롭게 드래곤을 받아먹으며 kt가 5용을 먹고 만다. 그사이 앞에서 코그모의 어그로를 끌던 나르는 5용 이후 폭딜에 점멸과 궁도 못쓰고 폭살당했고 메인 탱커인 나르가 삭제되자 SKT의 진영이 붕괴됐다. 이어진 한타에서 쉔의 환상적인 3인 도발점멸에 그대로 묶이면서 깔끔하게 에이스가 뜨고 그대로 경기 끝. 벵기가 이번 경기 내내 스코어에게 질질 끌려다니는 바람에 자신감이 떨어졌는지 아예 강타 싸움을 못하게 하려고 렉사이에게 배치기를 한 것 같으나 결과적으론 하드 쓰로잉[5]이 되고 말았다. 물론 kt 측에 급성장이 남아 있어서 어찌 됐을지는 알 수 없으나 SKT도 5용만 아니었다면 점멸-나르 궁극기를 쓸 수 있었을테니 경기 양상이 완전히 뒤바꼈을 것이다.

kt는 코그모의 하이퍼 캐리를 노린 조합으로 SKT의 연승을 끊었다. kt는 쉔과 룰루, 브라움 등 조합 자체가 철저하게 코그모를 지킬 수 있었고, 코그모 역시 수은 장식띠를 빠르게 가져가면서 변수를 차단하는 모습을 보였다. SKT는 불리한 가운데에도 끝까지 추격하더니 기어이 따라잡으며 본인들이 왜 SKT인지를 보여줬으나, 마지막 드래곤 싸움에서 대패하며 연승 기록을 17승에서 마감하고 말았다.

1.2. 2경기[편집]

그러나 1세트에 모든 힘을 쏟아낸 kt는 이어지는 경기에서 거짓말처럼 참패를 당했다.

SKT: ~ 그럼 누가 이 SKT를 대신할거지? 설마 네놈들은 아니겠지?

???: 아까는 원딜이었지? 이번엔 진짜야.

이즈리얼 페이크로 망한 자 이즈리얼로 흥하다

???: 프로 선수들중에 이런 얘기하는 선수들도 있어요. 미드 이즈리얼은 삭제해야 된다. 그 선수 중에 나그네 선수도 있습니다

???: 우주류를 관통하는 캐리력이에요./???: 경기가 터졌습니다.

협곡을 가르는 정조준 일격

1세트는 미니 나르 2세트는 메가 나르

ㅋㅋ 가차없죠 ㅋㅋ 배신자는 처단

???: 너네 미드 이즈한테 털리는 거 참 좋아한다?[6]

1경기에서 혼쭐이 난 SKT는 코그모를 밴하고 나르, 이블린, 이즈리얼. 베인, 알리스타를 픽했다. 이번에는 후픽이라 상대의 미드를 먼저 볼 수 있었고 그에 따라 이즈리얼을 미드로 돌리고 원딜로 베인을 뽑았다. 탑에서는 나르가 쉔을 상대로 압박하고 이블린이 나머지 모든 라인에 압박을 가해 라인전만 무난하게 잘 풀릴 경우 대치전에서 이즈리얼의 포킹으로 우세를 잡을 수 있으며 한타에서는 이니시를 거는 것도 강하지만 들어오는 상대를 받아치는 것에도 능한 알리스타와 나르가 이즈리얼과 베인의 프리딜링을 이끌어내는 식의 전투가 가능한 괜찮은 조합을 완성했다.

kt는 1세트에서 재미를 본 하드캐리 조합을 다시 꺼내들었다. 쉔,

, 룰루, 트위치, 쓰레쉬를 픽했는데 1세트에서 강제 이니시가 가능했던 브라움 대신 더 강력한 이니시가 가능한 그라가스를 가져오고 서포터에는 공격적인 운영으로 라인전 능력과 생존기가 부실한 트위치를 백업할 쓰레쉬를 투입했다. 룰루의 역할은 1세트와 동일했고, 쉔은 트위치의 은신에 궁극기를 씌워 기습적인 이니시를 열 수 있게 됨으로 존재감이 커졌다. 트위치는 라인전에서 가지는 약점만 팀원들의 백업을 받아 해결할 수 있다면 은신으로 변수를 만드는 능력까지 더해 코그모 이상의 캐리력을 가진 챔프로 성장할 수 있기 때문에 kt의 선택 역시 납득이 가는 조합이었다.

초반 정글링 과정에서 쓰레쉬가 상대의 블루를 방해하면서 알리스타의 스펠을 모조리 빼고, 라인 스왑 상황에서 kt의 봇 듀오가 강하게 몰아쳐 나르의 체력을 깎아 귀환시키는데 성공하는 등 바텀에서 약간의 성과를 거두었으며 탑에서 홀로 라인전을 하던 베인을 상대로 그라가스의 갱킹이 들어가 회복과 점멸을 모조리 빼버리는 등 kt가 약간 유리하게 라인전을 시작하는 듯 했다. 그러나 드래곤쪽 시야장악을 하러 나온 쓰레쉬에게 이블린이 기습을 걸어 귀환시킨 후 알리스타가 미드 로밍을 가자 이즈리얼이 바로 호응해 선취점을 올렸다.

다시 정상라인으로 돌아갔을 때는 이미 미드에서 차이가 나기 시작했고, 바텀도 베인이 살짝 우세하자 이블린이 탑을 찔러 나르에게 힘을 실어주었다. 하지만 이블린이 탑에 머무르는 동안 룰루가

쭉쭉 밀기 시작하고 그라가스까지 합류해서 이즈리얼을 위협하자 SKT는 미드 타워를 내주고 퇴각했다. 바텀에서 은신한 트위치에게 쉔의 궁을 씌워 강제로 연 3:2 전투에서 트위치가 베인을 잡아내며 kt가 이득을 챙겨갔다. SKT도 일방적으로 당하지는 않아 탑 타워와 드래곤을 가져오면서 글로벌 골드는 약간 앞서는 상황을 유지한다.

팽팽하던 게임은 미드 2차 타워를 압박하던 kt의 쓰레쉬가 점멸이 빠진 이즈리얼을 노리고 던진 사형선고 이후 SKT 쪽으로 기울기 시작했다. 사형선고는 허공을 갈랐고, 이를 본 이블린은 쓰레쉬를 궁으로 습격했다. 같이 있던 룰루가 쓰레쉬에게 궁을 써주며 살려보려 했지만 이즈리얼의 궁을 단독으로 맞아버린 쓰레쉬는 폭사당하고 이어진 SKT의 추격으로 룰루까지 죽었으며 2킬을 다 먹은 이즈리얼은 급격히 성장하기 시작했다.

트위치의 꾸준한 푸쉬로 SKT의 바텀 타워를 민 kt는 미드에서 시야싸움을 하던 중 트위치+쉔을 이용해 기습적인 한타를 열지만 이즈리얼이 점멸로 빠져나갔고, 그 자리에 이블린의 궁이 박히고 알리스타의 꿍꽝에 세 명이 떠버리는 참사가 벌어진다. 이즈리얼의 폭딜에 쉔이 녹아버리고 그대로 미드 1차를 민 SKT는 이즈리얼의 포킹을 앞세워 2차 타워까지 밀어버리며 승기를 잡는다. SKT의 4킬 모두를 먹은 이즈리얼은 이미 2코어에 수은 장식띠까지 구입해서 만약의 사태에 대비했으며 곧바로 드래곤을 사냥했다. kt도 이

끌려가다간 승산이 없다는 것을 깨닫고 다시 한번 트위치+쉔을 이용해 베인을 노리지만 도발이 빗나가 버리면서 최악의 구도에서 한타가 열린다. SKT는 이 한타에서 승리함으로 드래곤과 바텀 1차 타워를 얻고 쓰레쉬와 룰루도 잡아냈다.

게임의 주도권을 잡은 SKT는 미드 라인을 정리하던 룰루를 끊고 바론을 치기 시작했다. kt도 바론을 막으러 진출은 하지만 숫적으로 불리한지라 그라가스가 몰래 뒤로 돌아가 스틸을 노린다. 하지만 그것도 눈치챈 SKT는 바론을 중지하고 kt의 챔프들에게 타겟을 돌리는데, 랜턴을 타고 퇴각하던 트위치와 쓰레쉬에게 이즈리얼의 정조준 일격이 정확하게 꽂혀버렸다. 쉔과 그라가스도 합류해서 베인을 잡아냈지만 그 이상의 피해는 주지 못한 채 전멸당하고 SKT는 그대로 바론을 가져간다. 바론버프를 앞세운 SKT는 전방위로 압박을 가해 2차 타워를 모두 정리하고 바텀 억제기와 드래곤까지 가져간 다음 미드에 전력을 집중해 넥서스를 부수고 마무리했다.

1경기에서 원딜 하드캐리 조합으로 재미를 본 kt가 다소 안일하게 같은 컨셉의 조합을 꺼내들자 가차없이 처단한 SKT의 운영이 돋보였다. 프로는 같은 전략에 두번 당하지 않는다 1경기에서 오리아나로 분투하고 패배한 페이커는 현존 챔프 중 최강의 캐리력을 가졌다는 평가를 듣는 룬글 이즈를 꺼내들었고 팀원들도 그에 호응해 페이커를 착실하게 키워주었다. 결국 페이커는 킬 관여율 100% KDA 7/0/8을 기록, 하드캐리하며 MVP를 차지했고 kt는 페이커에

당한 악몽을 되새겨야 했다.

1.3. 3경기[편집]

왜 저 나무는 죽지 않는 건가요 시즌 2 13화 이거 언제쯤 종영되는 건가요 너프되면 애니메이션이면 벌써 1쿨 종영인뎁쇼?

각자의 필승카드 및 트레이드 마크 픽=승리

SKT: 우리가 세트 연승이 끊겼다고 해서 딱히 너희가 강해진 건 아니잖아? 너흰 아직 준비가 안 됐다!

세트 연승 기록을 내주고 마오카이 연승 기록과 빅토르 전승 기록을 지킨 SKT[7]

저격수를 밴했더니 레이저가

???: 내 레이저는 우물에서 뽑아왔다고 대체 몇 번을 말해

룬글 미드 이즈리얼에 호되게 당한 kt는 곧바로 이즈리얼을 밴했고 이 경기를 위해 준비한 필살카드 쉔에 코르키와 그라가스, 피카부의 모스트인 쓰레쉬, 그리고 안정적인 아지르를 가져왔다. 원딜하드캐리 전략이 막히자 나그네가 최근 펜타킬을 올리며 기세가 좋은 아지르에 뱅의 주특기 챔프인 코르키를 빼앗아오면서 라인전과 대치전에 힘을 실었다. kt는 라인전을 무난하게 마무리한 뒤 쉔의 스플릿으로 주도권을 잡는 전략을 구상한 듯 라인전, 한타, 운영에서 모두 합격점을 받은 챔프들로 구성한 밸런스 좋은 조합을 가져갔지만 상대에서 마오카이가 나온 만큼 탑에 썸데이가 잘 다루는 피즈를 가져오는 것은 어떨까 하는 아쉬움도 있었다.

SKT 코그모를 다시 한 번 밴하면서 kt의 구상을 무너트리고 라인전이 강력한 루시안과 승률 높은 렉사이, 울프의 주력 중 하나인 애니를 가져옴과 동시에 20승 1패에 빛나는 마린의 마오카이와 페이커의 새로운 '승률 100%[8]'에 빛나는 빅토르를 픽했다. kt의 픽을 보고 그에 맞춰 대응하는 느낌의 픽으로 라인전은 물론 후반까지 끌고 가도 밀릴 것이 없는 밸런스와 파괴력을 갖춘 조합을 완성했다.

시작하자마자 피카부가 봇 부쉬에 숨어 있다 SKT 4인에게 걸리면서 점멸이 빠졌다. 이전과 달리 양팀 모두 정상 라인에서 시작했는데, 벵기가 울프와 함께 적극적으로 kt 정글을 압박했다. kt의 첫 레드를 두고 벵기와 스코어가 심리전을 펼치다 페이커의 빅토르까지 합류한 SKT에게 그라가스가 순삭당하고 지원온 아지르까지 전사했으며 순간이동으로 빠르게 합류한 마린에게 피카부까지 터지면서 경기 시작 5분 만에 SKT가 엄청난 이득을 얻었다. 1킬 2어시를 챙겨먹은 페이커는 마공학핵을 곧바로 업그레이드하면서 우물 레이저 장착을 시작했다. 그 후 와드 제거에 대한 신경전이 일어나 kt의 와드 세 개가 삭제되었다. 공짜 CS 감사 kt가 시작부터 치명타를 받은 상황에서 벵기는 맘편히 적 정글을 과감히 들어갔고 모든 라인에서 kt가 불리해졌다. 다행히 미드에 지원오던 애니가 한 번 끊기면서 한숨을 돌렸다.

쉔의 궁으로 바텀에서 벵기를 노리나 잡지 못하고 오히려 빅토르가 1킬을 적립. kt는 점멸이 없는 잘 큰 빅토르를 지속적으로 노렸지만 아지르의 토스 예비 동작을 눈치챈 페이커가 사리면서 재미를 보지 못했다.[9] SKT는 1경기처럼 당하지 않겠다는 듯이 용을 곧바로 챙기고 우위를 계속 유지했다. 바텀은 어느 정도 따라가고 있으나 연속된 바텀 호출로 탑은 완전히 말렸고 미드도 CS만 비슷할 뿐 성장차가 벌어져서 힘든 상황. 1세트와 달리 스코어의 움직임은 모두 간파당했고 쓰레쉬와 그라가스의 침투는 빅토르의 레이저에 원천 차단 당했다. 스코어가 마린을 노렸지만 잘 큰 마오카이를 잡을 수 없었고, 마린은 점멸도 안쓰고 빠져나가며 성장차를 증명했다.

이후 바텀 한타에서 SKT의 5인 다이브에 피카부가 끊겼고, 이에 kt는 바텀 타워를 노렸으나 마오카이의 공격에 점멸만 빠지고 탑, 미드 타워를 모두 내줬다. 두 번째 용이 나온 상황에서 kt가 뭔가 해보려고 했지만 체급 차이 때문에 순식간에 체력이 깎이면서 속수무책으로 용을 내줬고 미드와 바텀 CS 격차도 점차 벌어졌다. 모든 kt의 정글은 이미 SKT가 장악했고, 애초에 안정적인 운영을 전체로 한 kt는 강제 이니시 수단도 적어 운영으로 경기를 이끌 방법이 거의 없었다. SKT가 바론을 먹자 울며 겨자먹기로 kt는 바텀 1차를 깨야 했고, 쉔이 아무리 공격해도 기스 하나 안나는 마오카이는 썸데이 눈 앞에서 태연하게 바텀 2차 타워를 깨버렸다.

벌어진 한타에서 애로우가 앞발키리를 하는 대박사고를 내면서 급사하고 거기에 아지르가 들어가려다 빅토르의 캐사기 대미지에 사망하면서 미드 억제기까지 날아갔다. 이미 1만 골드가 넘게 차이가 났고 빅토르의 딜은 답이 안나오는 상황. 집으로 돌아가는 빅토르를 쉔이 텔로 노려봤지만 딜이 부족했고, 페이커는 kt의 공격을 피하며 유유히 빠져나갔다.

마오카이가 없는 상황에서도 탑 억제기가 날아갔으며, 홀로 탑에 온 마오카이를 kt 3명이 일점사했지만 역시 잡지 못했다. 바텀 억제기 앞에서 나그네가 슈퍼플레이로 뱅을 끊으면서 3억제기는 막으며 겨우 한숨 돌린 상황. 이후 바론 아래 한타에서 뱅을 다시 한번 나그네가 잡았지만 괴물이 된 페이커의 빅토르에게 3킬을 헌납했고 SKT는 그대로 경기를 마무리했다.

kt가 비장의 카드로 준비해온 쉔은 주도권을 잡고 운영에 들어가면 필승에 가까운 힘을 발휘하지만 역으로 상대가 주도권을 쥐고 운영을 시작하면 정말로 무력한 챔프인데, SKT가 초반부터 라인전과 합류에 이은 교전에서 이득을 크게 본 다음 스플릿을 시작하자 그 공식대로 무력하게 무너졌다. 스플릿이 막히면 기여도면에서 크게 부족한 쉔이 있다보니 한타로 주도권을 찾아오기 쉽지 않았고 초조해진 kt의 실수가 이어지며 일방적인 결과가 나오고 말았다.

1.4. 총평[편집]

것 같은 경기는 끈질기게 버티면서 이길 것 같은 경기는 너무나 쉽게 이기는 SKT

졌지만 가능성을 보여준 kt

코그모를 밴하니 귀신같이 무너지는 kt

배신자 처단에 성공한 SKT

간만에 경기 시간도, 질도 치킨각이었다 치킨이 도착했는데 3세트 시작하고 왔다

???: 오늘도 인터뷰는 나의 것

???:저 다시 돌아와도 돼요?

SKT는 자신들이 LCK 최강임을 증명했다. kt의 공격적인 운영에 놀라며 1세트를 내주었으나[10] kt의 전술에 적응한 SKT는 2, 3세트를 순삭했다. 특히 초반에 킬을 계속 내주면서 게임이 터졌다 생각한 1세트에서조차 어느 정도 역전각을 노려볼 수 있었다는 점에서 SKT의 놀라운 운영을 확인할 수 있었다. 연승이 끊긴 것은 아쉬우나[11] SKT에겐 오히려 1패가 약이 된 것처럼 곧바로 최고의 모습으로 돌아와 2, 3세트에서 kt를 초반부터 파괴하면서 양학했다. 반면 1세트는 SKT의 미묘한 약점이 드러난 듯한 모습도 있었는데, SKT는 하이퍼캐리형 원딜[12]이 상대에게 있을 경우 경기를 힘들게 가져가는 경향이 있다. 최병훈 감독도 "연습 때 드러난 약점이 다시 드러났다"고 밝힌 만큼 앞으로 이를 보완해야 할 것으로 보인다. 실제로 2, 3세트에서는 코그모를 밴하며 변수를 줄이는 모습을 보여주었다.

kt 1세트에서 자신들의 역량을 보여줬지만, 2, 3세트에서 압살 당했다. 아이러니하게도 kt를 2라운드 최강의 모습으로 만든 피카부와 스코어가 이번 경기 패배의 원인이 되었다. 1세트에서는 피카부와 스코어의 공격적인 운영이 SKT에게 정타로 들어갔지만, SKT가 이를 초반부터 카운터친 2, 3세트에서는 독으로 작용하면서 게임이 초반부터 터져버리는 결과를 낳았다. 그러나 kt 역시 크게 밀리는 상황에서도 종종 뱅을 끊는 등 일방적인 학살은 당하지 않는 저력을 보여줬다. 지금까지 롤챔스 서머 2라운드에서 SKT를 폭파한 팀은 kt 뿐이다. 이 경기 후로 kt를 KOO보다 위로 보는 사람들이 많아졌으며, 2, 3경기의 패인이 된 피카부와 스코어에게도 비난은 크지 않다. 애초에 저 둘의 공격적 운영이 아니었음 1세트의 승리는 없었기 때문. 애초에 이 경기는 공격적인 두 팀이 부딪힌 만큼 누가 펀치력이 강하냐 싸움이었다. 펀치력이 강한 쪽이 약한 쪽을 떡실신시키는 것은 당연하고 모든 세트에서 일방적인 게임이 나온 것은 어찌보면 예견된 수순이었다.

이번 경기에서 페이커는 2연속 MVP를 가져가면서 1,300포인트를 획득, 시작 전 썸데이와 동률이던 포인트를 다시 200 앞서가면서 1위로 복귀했다. 또한 이번 경기 승리로 SKT는 서킷포인트 공동 1위가 되면서 롤드컵 진출을 사실상 확정지었다. 이제 SKT가 롤드컵을 못 가는 시나리오는 남은 경기를 전패하고, KOO가 전승한 후 포스트시즌에서 KOO가 2위, SKT가 3위로 시즌을 마무리하

,[13] 다시 남은 팀들과의 롤드컵 진출 최종결정전에서 그것도 맨위 자리에서 패하여 탈락하는 것만 남았다. 스베누의 롤챔스 1승이 더 빠르겠다 현시점에서 롤드컵을 가는 시나리오보다 못가는 시나리오가 더 어려워 보이는 유일한 팀

여담으로 피카부는 이 경기에서 2, 3세트 모두 KDA 0.5를 찍으며 총 KDA 대폭락. 유난히 SKT 선수들이 피카부를 많이 노리는 모습이 보였다. http://www.inven.co.kr/board/powerbbs.php?come_idx=3866&l=4737067[14] 배신자는 탈퇴린치를 받으라

세트스코어 연승은 끊었지만 SKT의 매치스코어 연승을 끊을 방법이 딱히 떠오르지 않는다는 점에서 다른 팀의 선수들과 팬들은 꽤 암담해 하고 있다.

2. 68경기 KOO 2 : 0 아나키[편집]

정규시즌 68경기 (2015. 07. 22.)

KOO 타이거즈		2	0	레블즈 아나키	
○	○	-	×	×	-
10승 4패		결과	3승 11패		

정규시즌 68경기 MVP

1세트	2세트	3세트
이서행		

(Kuro)
(Smeb)-

스프링 1라운드의 모습을 찾은 강팀 vs 패기만큼은 SKT 못지 않은 싸움꾼들

1라운드 때도 말했지만 올해 최고의 다크호스 두 팀이 다시 만났다. KOO는 SKT와의 경기에서 졌지만, 현재 SKT는 적수가 없을 정도로 막강해서 질거라는 예상이 많았고 KOO의 폼 자체가 하락했다는 평가는 없는 상태.다이아인줄 알았는데 서로 부딪혀보니 석영이었네? 그래도 단단한 편이니까 괜찮아! 한편 아나키는 삼성전에서 경기력이 돌아온 듯 했으나, 3세트 패배 후 팀 분위기가 약간 흐려진 듯한 모습을 보였다.

아무리 비교해봐도 아나키에게 웃어주는 상황은 없는 상태. 1라운드에서 미키가 쿠로 상대로 CS 차이를 크게 벌려놓으며 라인전을 이기나 싶었지만 킬은 없었고 그 사이 탑 바텀이 다 터져버리고 정글러가 우왕좌왕하며 미키 빼고 다 망해서 한타를 대패하는 그림이 자주 나왔다. 롤챔스 최고의 바텀을 뽑으라 하면 SKT 다음으로 KOO가 뽑힐 정도로 평가 받는 KOO의 강한 바텀을 상대로 아나키의 나는 듀오가 라인전을 이기기 힘들어 보이고, 탑은 스멥이 익수를 이길 듯한 상황에다가 KOO의 두 정글러가 폼이 올라 힘들어 보인다. 아나키는 미키가 라인전을 이기고 탑과 바텀이 킬을 주지

내에서 라인전을 최소 4:6 정도라도 가져가고 리라가 날카롭게 움직여 준다면 한타력은 KOO 못지 않기 때문에 긍정적인 결과를 낼 수도 있을 것이다.

2.1. 1경기[편집]

???: 저는 평소에 알리스타 잘하는데 경기만 나오면 못하는 거 같아요

각자의 필승카드 및 트레이드 마크 픽=승리 2

쓰로잉 미키, 노딜 코르키 더블키 완성

아나키는 쿠로의 전승카드 빅토르를 풀어주는 대신 미키가 트페를 뽑아들면서 공격적인 운영을 준비했다. 그러나 탑 라인전에서 마오카이가 럼블에게 밀렸고, 이로 인해 럼블이 미드로 로밍 가서 트페를 잡고 퍼블을 먹으면서 아나키의 생각은 초반부터 꼬였다. 곧바로 프레이의 이즈리얼을 끊는 등 분위기 반전에 성공한 아나키는 치열하게 교전을 이어갔다. KOO가 노골적으로 미드에 집중했지만 트페가 잘 사렸고, 아나키가 럼블을 몇 번 잡으면서[15] 비슷한 상황이 이어졌다.

그러나 23분경 펼쳐진 드래곤 앞 한타에서 이퀄라이저 미사일과 빅토르 레이저에 아나키가 대패하면서 게임이 기울었다. 이후 아나키 블루 쪽에서 벌어진 한타에서 아나키가 잘 싸웠으나 지형 자체가 빅토르와 럼블에 웃어주는 곳이었고 결국 참패. 바론 한타에서

빅토르에 아나키가 괴멸당하며 더 이상 돌이킬 수 없는 상황에 이른다. 결국 미드 억제기 한타에서도 대패하고 혼자 남은 리라의 에코가 넥서스 옆에서 체념하며 기타를 치는 동안 KOO가 넥서스를 파괴하며 경기를 마무리 지었다.

2.2. 2경기[편집]

???: 남들은 다 이기는데 왜 나는 이걸로 못 이기지?

???, ??? : 그거 아무나 하는 거 아니라니까?

룬글레이브 미드 이즈리얼을 꺼내든 아나키에 대항하여 KOO는 미드 바루스를 픽하여 양측 모두 포킹 조합을 완성했다. KOO가 미드 1차 타워를 먼저 파괴하는 등 살짝 앞서 갔으나 프레이의 코르키가 용 앞 한타에서 자신감 넘치는 앞발키리를 했다가 순삭 당하면서 대패, 캐리력이 우주를 뚫는다는 이즈가 3킬을 먹고 급성장하면서 게임이 비벼지기 시작했다. 그러나 스멥의 럼블이 전 경기와 마찬가지로 잘 크는 바람에 아나키는 한타 때마다 이퀄라이저 미사일에 말릴 수 밖에 없었다. 매번 불리한 한타를 강요당한 아나키는 바론까지 내줬고 봇 억제기 한타에서 대패하고 게임을 내주고 말았다.

이번 경기에서도 미키는 다소 의아한 템트리를 보이며 캐리하지 못했다. 라인클리어보다 딜이 먼저라고 생각했는지 마체테는 경비대가 아닌 추적자로 업그레이드했고 룬글레이브를 뽑고 3킬을 먹은

루덴이 아닌 존야를 선택했다. 이후 루덴을 뽑은 뒤에는 딜보다 라인클리어가 먼저라고 생각했는지 공허의 지팡이가 아닌 라바돈을 구입했다. 이런 갈팡질팡한 템선택으로 미키의 이즈리얼은 딜도 안되고 라인클리어도 애매했다. 바로 전 경기에서 망설임 없이 룬글레이브 - 루덴을 뽑고 하드캐리한 페이커의 이즈리얼과 비교해보면 완전히 다른 챔프를 보는 느낌이었다.

2.3. 총평[편집]

이제 밑천이 드러난 아나키

KOO: 우리가 SKT한테 졌다고 약팀이 아니야

너무 당연한 소리. 애당초 SKT가 다 이기고 있으니까

KOO는 아나키에 승리를 거두며 SKT의 완패로 인한 상처를 어느 정도 씻어냈다. 그러나 프레이의 앞발키리 같은[16] 대박사고가 나오는 등 아직 만전은 아닌 모습을 보여주었다.[17] 그러나 SKT에 이어 두 번째로 두 자리 승수를 기록하면서 다른 팀보다 롤드컵 진출을 위한 유리한 고지를 차지했다.

KOO의 초반 라인전 스타일을 다시 한 번 확인할 수 있는 경기였다. KOO는 1킬 정도 주거나 받는, 즉 터지지 않는 선에서 라인전을 마무리한다. 글로벌 골드가 비슷한 상황에서 국지전을 통해 KOO가 조금씩 우세를 점하고, 이후 오브젝트를 장악하면서 이득을 최대한 취한다. 이러한 스타일 때문에 SKT와의 경기에서 고전

볼 수 있다. SKT는 초반 라인전부터 날카롭게 움직이고 빠르게 합류하는 스타일이다. 초반부터 라인을 터뜨리고 이를 통해 눈사태처럼 스노우볼을 굴리는 SKT를 상대로는 상성이 안좋다. 아무리 안정감있게 하고 싶어도 초반부터 터지기 때문에 KOO가 실력발휘를 하기 전에 격차가 벌어진다. 물론 SKT를 제외하면 국내에서 초반에 KOO를 상대로 라인전을 터뜨릴 수 있는 팀은 거의 없다.

아나키는 말 그대로 총체적 난국이다. 1라운드에서 아나키의 강점으로 꼽힌 공격적인 운영이 완전히 분석당하는 바람에 전혀 힘을 쓰지 못하고 있다. 특히 탑은 라인전부터 계속 터져서 심각한 상황이며, 미키도 의아한 템트리를 가거나 한타에서 던지는 등 예전 같은 캐리력을 보여주지 못하고 있다. 빨리 팀을 추스리지 않으면 1라운드 스베누 못지 않은 참사를 2라운드에서 겪을 수 있다.

3. 69경기 진에어 2 : 0 롱주[편집]

정규시즌 69경기 (2015. 07. 23.)

진에어 그린윙스		2	0	롱주 IM	
○	○	-	×	×	-
8승 6패		결과	3승 11패		

정규시즌 69경기 MVP

1세트	2세트	3세트
이창석		

(GBM)

(Sweet) -

IM JIN록 Summer Round 2

3억제기 역전패를 당한 팀들간의 매치

이름에 걸맞는 라이벌전...이라 하기에는 사실상 두 팀의 전력이나 성적 차이가 명확한 것이 사실이다.[18] IM이 진에어를 이겼던 게임은 스프링 1라운드였고 그 이후로는 진에어가 모두 승리했다. 근데 임진록도 주로 한 쪽이 이기지 않았나 어차피 이름개그인데 너무 진지빨 필요는 없을지도 [19]

진에어의 현재 상황은 조금 심각하다. kt와의 경기에서 두 세트 합계 1킬밖에 하지 못한, 거의 퍼펙트 게임에 가까운 완패를 당하면서 상위권으로의 도약이 힘든 것 아니냐는 평가를 받고 있다. 특히 kt와의 2세트에서 미드와 원딜의 교체는 이해를 한다고 쳐도 팀 전력의 반이라고 평가받던 체이서를 굳이 교체했어야 했나 싶을 정도로 코치진의 움직임도 아리송한 모습을 보여주고 있다. 스프링 시즌에는 소위 늪롤로 불리는 장기전을 통해 끈덕지게 상위권에 붙어 있었지만, 늪롤의 파해법이 나오지 않은 것도 아니고 오히려 장기전으로 가서 패배한 경기도 심심찮게 나왔으며[20] 최근 경기들을 보면 자신들이 가지고 있던 개개인의 개성마저 사라진 모습이 보이고 있다. 이러한 모습이 가장 눈에 띄게 드러나고 있는 것이

멤버 교체가 없었던 탑의 트레이스인데, 세이브와 함께 사파 탑솔의 쌍두마차라고 불리며 진에어를 상대하는 팀에게 픽밴으로 혼란을 주던 과거의 모습은 사라지고 마오카이나 나르, 럼블만 주구장창하고 있는 모습만 남았다. 물론 기존에 트레이스가 기용하던 사파 탑솔 챔피언들이 너프를 먹거나 팀 조합상 쓰기 힘들어진 점을 감안하면 이러한 선택이 나쁜 것은 아니다. 문제는 kt전에 앞서 클템 해설이 말한 트레이스의 강점으로 손꼽히던 죽지않는 안정적인 탑솔의 모습마저 조금씩 균열이 가기 시작했다는 점이다. 트레이스를 제외하고도 공격형 정글러의 끝판왕이라는 체이서와 가끔 이해 안 가는 판단을 해서 그렇지 크기만 하면 제 값을 하는 갱맘, 특급 신인이라던 평가를 받았던 쿠잔, 평균 이상은 해내는 봇듀오가 있는 팀인 만큼 솔직히 윙드는 나온 게임이 얼마 안 되서 판단이 잘 안 된다 진에어는 상대적으로 약체로 평가받는 롱주를 확실하게 잡아내야만 포스트시즌 무대에 올라설 확률이 조금이나마 올라간다. 반면 이경기를 패할경우 진에어의 포스트시즌은 물건너간다. '무조건' 잡아야 하는 경기.

IM은 뭔가 터질듯 하면서도 결과적으로는 패배를 당하는 모습을 계속 보여주고 있다. 나진과의 1세트는 IM에서 오랜만에 보여준 압도적 승리였지만 나머지 2, 3세트에서는 예전의 모습으로 돌아간 것 마냥 무난하게 패배했다. 특히 나진 전에서 문제가 되었던 것은 역시나 탑인 엑스페션. 2, 3세트에서 보여준 럼블과 쉬바나는 그야말로 프로들의 경기에서 탑이 무너지면 게임이 어디까지 망하는지

보여줬다. 물론 엑페가 프로팀으로 돌아온지 얼마 되지 않았기 때문에 팀원들과의 호흡이 아직 덜 맞을 수도 있겠지만, 나진전에서만큼은 엑페 본인의 이해할 수 없는 판단이 나왔던 것도 부정할 수 없는 사실이다. 또한 클템 해설이 말했던, 소위 무력수치 MAX의 여포와 같은 라인전을 갖춘 탑솔이라는 평가마저 나진 전을 통해 어느 정도 무너진만큼 엑페로서도 자존심 회복을 위해 심기일전할 필요가 있다 이랬는데 애플이나 라일락이 나오면.... 또한 IM은 탑 뿐만 아니라 팀 전체가 흔들리는 모습이 많이 보이는데, 실상 나진 전 1세트를 제외하면 IM에서 그나마 1인분을 해주는 선수는 미드의 프로즌과 서포터 이그나 뿐이고 정글과 원딜이 제 역할을 못해주고 있다. 미드와 서폿이 고통받는 팀이라고? IM은 미드와 서포터가 지금까지 그래왔듯이 제 역할을 해주는 동시에 탑과 정글, 원딜이 평타 이상을 해줘야만 진에어를 잡을 수 있다. 특히나 진에어 전력의 반이자 공격형 정글러의 최정점에 서있다고 평가받는 체이서를 상대로 투신이 얼만큼 풀어줄 수 있느냐가 관건. 그래도 IM이 어려워 보이는 건 마찬가지

그렇다고 IM이 마냥 비관할 수도 진에어가 마냥 낙관할 수도 없는 것이, 어찌되었건 롱주는 아나키전에서 큰형님들인 엑스페션과 파라곤이 재출전하면서 나름의 잠재력을 보여주었고 KOO에게 패배하기는 했지만 2라운드에서 사람들이 생각하던 것만큼 압살당하지는 않았다.(...) 진에어 또한 포스트시즌 진출을 위한 치열한 경쟁중에 있기 때문에 롱주 전에서 반드시 승리를 챙기고 싶을 것이다.

3.1. 1 [편집]

갱맘과 함께하는 뉴메타 연구소
트페님 축지법 쓰신다
다 이겨놓고 끝내질 못하는 진에어의 여전한 쫄보 메타

진에어는 체이서와 갱맘, 파일럿에 서폿으로 스위트가 오랜만에 선발 출전했고 롱주는 엑스페션과 투신, 손스타가 출전했다. 갱맘은 필살기성 픽인, 그 동안 갈고 닦은 '순간이동' 트페를 픽했다. 거기에 첫 번째 아이템으로 민병대를 가며 홍길동 트페를 준비했다. 롱주는 나르와 그라가스, 빅토르, 코그모, 잔나를 가져갔다.

진에어는 라인스왑을 걸면서 기존과 다른 운영을 선보였다. 일반적인 정글, 서폿 조합이 아니라 정글과 미드가 적 정글을 적극적으로 들어갔다. 그 와중에 롱주가 첫 용을 가져갔지만 트페가 적극적으로 시야장악을 하면서 상대적으로 나르는 몸을 사렸고, 결과적으로 탑 라인전을 진에어가 우세하게 이끌 수 있었다. 체력 관리가 되지 않은 나르를 트페가 궁으로 끊은 뒤 미드로 곧바로 '순간이동' 복귀를 하면서 롱주의 미드 압박을 저지. 거기에 귀환 후 민병대 복귀를 하는 등 갱맘은 빠른 출장 후 빠른 라인 복귀에 중점을 둔 뉴 메타를 선보였다.[21]

부담이 줄어들면서 트레이스 역시 적극적으로 푸쉬하여 탑 1차

밀었다. 모든 라인에서 롱주가 좋지 않은 상황. 이어서 갱맘은 궁으로 니달리와 함께 나르를 잡고 게임 시작 18분 만에 탑 2차와 억제기 타워까지 밀었다. 롱주는 두 번째 용도 먹었지만 탑 억제기 타워가 밀리는 것에 놀라 5명이 모두 귀환하는 등 진에어의 운영에 계속 휘둘렸다. 급한 롱주는 미드 1차를 깨고 진에어 레드 쪽에서 한타를 열었지만 수적 우위에도 이득을 보지 못했고 오히려 트페 궁에 나르가 끊기고 말았다. 진에어는 본진으로 귀환하던 롱주의 그라가스를 마오카이와 트페가 함께 순간이동으로 와서 끊음과 동시에 미드 1차 타워를 깼고, 바텀에 있는 트페를 롱주가 견제하자 곧바로 궁써서 미드로 돌아와 미드 2차 타워를 깨는 등 정신없는 속도전을 펼쳤다.

글로벌 골드가 8천 가량 벌어졌지만 한타에 강한 조합인 롱주는 계속 휘둘리진 않았다. 세 번째 용을 두고 벌어진 한타에서 롱주가 대승하면서 3킬과 용을 모두 챙기면서 게임이 묘해진다. 그러나 잔나를 끊고 바론을 얻음과 동시에 롱주의 2차 타워를 모두 깬 진에어는 네 번째 용을 얻으면서 다시 1만 골드 이상 차이를 벌리고 굳히기를 시작했다.

그러나 여기서 진에어의 고질적인 템포 늦추기가 발생하면서 게임이 미묘하게 길어졌다. 진에어는 바론 낚시를 하려고 하지만 롱주는 본진에서 나올 생각을 아예 하지 않으면서 전황이 고착 상태에 빠졌다. 거기에 3-2 1-3-1이 아닙니다.운영을 하면서 발생한

틈새를 롱주의 빅토르와 코그모가 침투해서 4용을 잽싸게 빼갔다. 진에어는 바론을 얻었지만 롱주의 5용이 코 앞까지 다가오면서 시간을 끌면 진에어가 역전을 당할 수도 있는 상황까지 몰렸다.

이에 진에어는 드디어 정신을 차린 듯이 탑 바텀 억제기를 적극적으로 압박하기 시작했다. 트페를 바텀으로 돌리고 탑은 나머지 4명이 돌입하여 억제기를 깬 상태에서 미드를 압박했지만 억제기 타워는 깨지 못했고, 롱주가 위상을 띄울 수 있는 용 카운트가 시작됐다. 바위게를 먼저 잡은 롱주는 전황을 확 뒤집을 수 있는 5용 사냥을 곧바로 시작했지만 체이서가 용을 스틸하면서 분위기가 다시 진에어로 기울었다. 여기에 트페가 순간이동으로 롱주 본진을 백도어하려는 모습을 보이자 나르가 어쩔 수 없이 순간이동으로 막으러 갔고, 이를 본 갱맘은 다시 궁으로 한타에 복귀하여 5:4 한타 상황을 만든 후 대승. 게임을 마무리지었다.

전체적으로 kt에게 영혼까지 털린 진에어의 새로운 시도가 빛을 발한 경기. 기존의 안정적인 운영에 한 발 더 나아가 3개의 순간이동[22]을 활용한 스피디한 운영으로 롱주를 잡았다. 특히 기존의 안정적인 방식[23] 을 유지하면서도 빠른 속도로 맵 여기저기 정신없이 돌아다니면서 롱주의 혼을 쏙 빼놓은 갱맘의 플레이는 팬들에게 호평을 받았다. 하지만 후반에 1만 골드 차이를 벌리고도 게임을 끝내지 못하고 시간을 끌며 롱주의 역전 각을 만들어 준 것은 여전히 문제로 남았다.

3.2. 2 [편집]

???: 답이 없습니다.
스프링의 라일락, 서머의 엑스페션
승강전에서 봅시다 롱주 IM
???: 뇌진탕은 불시에 찾아옵니다. 그리고 완치가 안 돼요.[24]
하드쓰로잉의 아이콘 파일럿, 펜타킬 하다.[25]
???: 마오카이는 그렇게 쓰는 게 아니야 젊은 친구.

롱주는 정글을 투신에서 스푸키로 교체했다. 롱주는 전 경기에서 진에어 승리의 키였던 트페를 밴하고 코그모를 다시 선픽. 엑스페션은 그 동안 쓴 적이 없는 마오카이를 픽했고 렉사이와 카시오페아, 알리스타를 가져왔다. 진에어는 무난한 나르와 그라가스, 빅토르, 이즈리얼, 브라움을 선택하여 평범한 운영을 예고했다.

게임 시작과 동시에 마오카이가 진에어 4인이 오는 것을 보고 곧바로 점멸을 써버렸지만 체이서가[26] 아이템을 안사고 오는 대실수를 저지르면서 적 블루까지 갔다가 귀환하는 등 두 팀 다 안좋은 모습을 보였다. 진에어가 라인스왑을 한 상태에서 체이서가 서폿과 함께 적 블루를 먹고 곧바로 탑갱을 가서 점멸 없는 마오카이를 잡고 기분 좋게 시작했다. 킬을 먹은 이즈리얼은 곧바로 여신의 눈물을 뽑고 정상 라인으로 돌아갔다.

격돌에서 룽주의 합류가 더 빠르면서 체이서가 잡혔지만 탑은 트레이스가 엑스페션을 찍어누르고 있었다. 룽주 블루 지역에서 정조준 일격에 빅토르까지 와서 스푸키가 잡혔고 블루까지 빅토르가 챙겼으며, 카시오페아 궁에 체이서가 물리면서 시작된 한타에서는 순간이동으로 온 메가 나르의 궁이 예술적으로 들어가면서 룽주 3인이 급사, 대패하며 격차가 벌어지기 시작했다. 킬을 계속 먹은 이즈리얼은 3/0/1로 급성장하면서 코그모가 바텀에서 밀리기 시작했다.룽주는 자신의 블루 지역에 들어온 나르를 잡았지만 미드 1차를 내줬고 블루도 빼앗겼다. 바텀의 이즈리얼을 노렸다가 오히려 렉사이가 이즈리얼에게 먼저 잡혔고, 모두 합류한 한타 상황에서 코그모와 알리스타까지 잡히며 대패. 다행히 카시오페아의 궁이 탑과 정글, 미드 모두에게 정타로 들어가며 빅토르를 잡고 두 번째 용도 룽주가 얻었지만 미드 2차에 블루를 다시 내주면서 진에어는 게임 시작 20분 만에 8천 골드 이상 차이를 벌리는 데 성공했다.

룽주는 분위기 전환을 위해 바텀 1차 타워를 노렸지만 결국 깨지 못했고 진에어의 압박에 알리가 잡혔다. 카시오페아가 간신히 합류해서 이즈리얼을 잡고 바텀 1차를 밀었지만 그 사이 빅토르와 나르에 의해 탑 2차 타워가 밀렸다. 세 번째 용이 나왔을 때 룽주가 이니시를 걸었지만 호흡이 맞지 않으면서[27] 대패하고 진에어는 바론까지 가져갔다. 코그모가 몰래 솔용을 시도했지만 잡지 못했고, 바텀에서 빅토르를 물며 벌어진 한타에서는 브라움의 궁과 뇌진탕 펀치가 예술적으로 들어가면서 이즈리얼이 펜타킬을 하는 등 진에

다시 대승을 거둔다. 바텀 억제기까지 밀린 상황에서 격차는 1만 7천 골드 이상 벌어졌으며 용 스택도 진에어가 앞서는 등 롱주가 답이 없는 상황에 이른다. 어쩔 수 없이 롱주가 최후의 한타를 걸지만 렉사이 외에 전멸. 빅토르가 펜타킬을 노려봤지만 코그모가 시간을 끌면서 무위로 돌아가고[28] ???: 적 원딜님 펜타 매너좀요 진에어는 넥서스를 깨며 경기를 마무리지었다.

3.3. 총평[편집]

멘탈은 회복한 진에어, 하지만 여전한 늪롤 메타

그저 답이 없는 롱주 IM 아무리 답이 없어도 스베누보다 답이 없는건 아니겠지만

IM의 탑라이너가 되면 구멍이 되는 것인가 원래부터 구멍인 선수만 IM의 탑으로 가는 것인가

이 팀은 솔직히 지구가 멸망할 때까지 안 됩니다

진에어는 자신들의 건재함을 증명하고 포스트시즌 진출의 불씨도 살렸다. 1세트에서는 자신들의 신무기인 빠른 로밍을 이용한 흔들기로 롱주의 정신을 빼놓았고 2세트 때는 적극적인 싸움으로 초반부터 롱주를 찍어눌렀다. 특히 그 동안 너무 안정적으로만 한다고 평을 받던 트레이스가 게임 여기저기에서 날뛰면서 멋진 모습을 보여줬고, 갱맘 역시 뉴 메타를 제대로 선보이면서 호평을 받았다. 부진하던 파일럿까지 펜타킬을 기록했으며 간만에 출전한 스위트는 2세트에서 브라움으로 하드 캐리, MVP에 선정됐다. 1세트 후반에

유리함에도 불구하고 시간을 질질 끌었던 기존 진에어식 운영은 비판 받았지만 확실히 유리한 2세트는 깔끔하게 마무리 했다. 물론 2세트 때도 어느 정도 시간을 끈 느낌이 있긴 했다.[29]

롱주는 아쉬운 결과를 받아들여야 했으며 이 경기 패배로 롱주 IM의 포스트시즌 가능성은 완전히 사라졌다. 1세트는 진에어의 뉴메타에 이리저리 휘둘렸으며 2세트는 한타 때마다 대패했다. 특히 엑스페션은 1, 2세트 모두 순간이동 활용이 매우 아쉬웠는데, 짤린 것은 진에어의 노림수가 좋았고 그 때마다 팀 차원에서 다른 이득[30]을 어느 정도 챙겼다. 그러나 한타 때 마다 이상한 위치에 순간이동을 사용한다던가, 애매한 대상을 물러 간다던가 하는 등 아직 팀에 제대로 융화가 덜 되었다는 느낌을 지울 수가 없었다. 빠른 시일내에 팀에 녹아드는 것이 최우선 과제일 듯.

4. 70경기 스베누 1 : 2 아나키[편집]

정규시즌 70경기 (2015. 07. 24.)

스베누 소닉붐		1	2	레블즈 아나키	
○	×	×	×	○	○
14패	결과	4승 11패			

정규시즌 70경기 MVP

1세트	2세트	3세트
박기선		
(Secret)		손영민

(Mickey)
(Lira)

처음부터 지금까지 쭉 무력한 팀 vs 파란을 일으키다가 결국 무력해진 팀

1,2라운드 전패팀 vs 2라운드 전패팀

흔한 자살 매치[31]

OME x OME는 치킨각이라던데 과연

치킨 타령하는거 보니 오늘도 2:0 스윕이군 스윕은 면했는데 OME는 여전했다

무승후보vs연패후보

스베누 입장에선 유일하게 이겨볼만한 상대. 프로팀이 아마추어가 유일한 상대라니 1라운드에서는 졌지만 1:2였고, 2라운드의 스베누는 여전히 약팀이지만 최소한 1라운드보다는 나아졌다는 평가가 많다. 서머 시즌 전패라는 엄청난 수모를 겪지 않기 위해서는 최소한 이 경기에서 모든 걸 쏟아부어 승리를 챙겨야 하는 상황. 아나키 전력의 반 이상, 과장해서 아나키 그 자체라고 평가받는 미키의 기량은 파훼되고 무리수가 늘어나는 반면, 자살드립의 원조인 스베누의 미드라이너 사신은 결국 지긴 했지만 SKT 페이커 상대로 벨코즈를 픽하여 재미도 봤고, 룬글레이브 미드 이즈리얼로 세트승을 따낼 정도로 기량이 올라왔기 때문에 주 격전지는 미드가 될 것으로 보인다.

반대로 여전히 공격성과 과감함은 높은 평가를 받지만 2라운드 무승이라는 기록이 말해주듯이 슬슬 파훼되고 있는 느낌이다. 특히나 미키에게 의존하는 팀 컬러상 미키의 공격성으로 이득을 보고 이기는 경기도 있지만 미키의 쓰로잉으로 이기던 게임을 대역전패 당하는 경우가 점점 늘어나고 있다. 아무리 상대가 전패의 스베누라도 약점을 보인다면 파훼될 가능성이 있다.

스베누에게는 하나 더 치명적일 수 있는 것이, SKT의 전승 우승도 가시권이지만 스베누의 전패도 가시권에 들어오고 있다. EPL 역대 최소승도 1승이다 전패라는 기록은 아마에게도 치명적인데 스폰을 받는 프로팀이 전패라는 수모를 겪는다면 그 여파는 어마어마할 것이다. 그나마 비벼볼 만한 하위권 중에서도 삼성에게는 이미 졌고, 롱주도 엑스페션과 파라곤을 영입해 어떻게든 폼을 끌어올리기 시작하는 상황에서 폼이 떨어진 아나키에게 진다면 진짜로 전패를 할 가능성이 확 올라간다.

양팀 모두 2라운드에서 전패스베누는 1라운드부터 전패긴 하지만 중이므로 이 경기에서 어찌되었든 한 팀의 전패는 깨진다. 양팀 다 전패 탈출을 위해 최선을 다해야 하는 경기.

스프링 시즌의 최하위 2팀이었던 삼성 vs IM 구도와 비슷한 점이 있다면, 1라운드 때는 IM이 삼성을 2:1로 이기고 1라운드에 총

3 거두었던 것처럼 아나키 역시 스베누와의 1라운드에서 2:1로 이겼고 마찬가지로 1라운드에 총 3승을 거두었다. 그리고 2라운드에서 삼성과 IM이 재회했을 때 삼성은 시즌 통틀어 전패 중이었고, IM은 2라운드 전패 중이었다는 점에서 동일하다. 참고로 그 때는 삼성이 2:1로 이겼다. 그럼 드디어 스베누가 1승 하나?

4.1. 1경기[편집]

미드 이즈로 재미를 본 팀은 미드 이즈에 무너지지 않는다

미키의 양날의 검, 자신을 베다

???: 이번엔 템도 제대로 샀는데 왜 나는 이걸로 못 이기지?

???, ??? : 우리가 이즈 들고 던지던?

하드쓰로어 시크릿의 인생게임

팀플레이를 한 스베누, 혼자서 다 하려다 구멍이 된 미키

???: 프로 경기에서의 실수는 이렇게 뼈저리다는걸 아나키는 이제 느끼기 시작할거에요.

아나키는 탑으로 익수가 선발출전. 양 팀 다 제드,아리,아지르,룰루,트페라는 5미드 집중밴에 라이즈밴을 하면서 수많은 op 챔피언들이 풀린다. 스베누는 칼리를 칼픽, 렉사이, 애니에 막픽으로 럼블, 빅토르를, 아나키는 이즈, 그라가스를 칼픽후 2번째 픽에 빠르게 루시안, 브라움을 가져가면서 일찌감치 미드이즈로 확정 후 마오카이를 마지막으로 가져간다. 미드이즈를 얻은 아나키가 좋아보이지만 칼리스타라는 희대의 op 챔피언을 가져간 스베누 역시 결코

나쁘지 않은 상황.

그리고 양팀다 알리스타가 밴이 안되었는데도 불구하고 알리스타를 가져가지 않는 모습을 보여주었다. 참고로 양팀 서폿 다 알리스타로 눈썩급 플레이를 보여주기로 유명했다. 특히 시크릿의 문도 방생은...

초반 4랩타이밍에 그라가스가 탑을 가서 소울의 럼블을 가볍게 잡으면서 아나키가 웃고 시작한다. 이후 리라가 탑과 미드를 노려보나 추가적인 재미를 보지못한 상황이고 바텀도 미키의 정조준 지원에 애니가 위험했으나 칼리스타가 잘 살리면서 서로간에 고착상태가 된 상황에서 미드에 서롯정글이 합류해서 스펠을 전부사용해서 빅토르를 잡아주면서 분위기를 전환한다. 하지만 바텀 딜교후 첫드래곤을 스베누가 챙기면서 한숨은 돌린다. 캐치의 렉사이가 rpg를 하면서 커버정도만 치는 동안 리라의 그라가스는 먼가를 계속하러 하지만 매번 재미를 보진 못하는 상황이지만 미드이즈가 무난하게 크는 상황이고 애니까지 잡으면서 성장에 가속이 되는 상황. [32] 다행히 직후 이즈를 빅토르가 잡아내고 2용스택을 얻으며 탑, 바텀 타워가 밀리긴 했으나 뒤를 도모할수 있는 여지는 남겨둔다. 거기에 미키가 앞비전을 했다가 애니에게 물리면서 빅토르에게 다시 끔살 당해 이즈 성장에 제대로 브레이크를 걸고 미드 1차 타워도 상당히 압박하고 바텀 1차타워까지 압박하면서 벌어지던 격차를 크게 좁힌다.거기에 이어 애니가 다시한번 멋지게 루시안을 물면서 칼리스타가 킬을 얻고 미드, 바텀 1차를 동시에 밀면서 바로

없앤다. 순식간에 5천이상 벌어지던 글로벌 골드가 1천정도로 줄어든 상황이고 빅토르 칼리스타가 집중적으로 킬을 가져가면서 성장도 나쁘지 않게 된 상황에서 3번째 용이 나온시점에 스베누가 용쪽 시야를 제대로 확보하고 거기에 편안하게 내려온 익수의 마오카이를 스베누 블루쪽 정글에서 바로 물면서 한타를 열고, 마오카이는 간신히 살아가나 럼블의 이퀼이 잘깔리면서 오히려 그라가스만 빅토르에게 킬을 내주고 3용을 스베누가 얻는다. 거기에 미키가 무리하면서 빅토르에게 솔킬을 헌납하면서 스베누가 역전한다. 이후 미드에서 미키가 물리면서 시작된 한타에서 이즈는 간신히 살아가나 소울의 럼블이 갑자기 등장하여 이퀄로 급습하면서 루시안이 급사, 브라움에 마오카이까지 잡히면서 스베누는 바론까지 챙겨가고 바로 나온 4번째 용까지 챙겨간다. 이후 스베누 미드1차를 둔 대치전에서 시크릿의 애니의 점멸 티버가 아나키 딜러진에 정타로 들어가면서 이즈가 이퀄까지 맞으며 급사, 마오카이에 브라움까지 잡은 스베누는 바로 미드 억제기를 깨고 돌진하여 넥서스를 마무리하면서 깔끔한 승리를 완성한다.

스베누가 불리했지만 시크릿의 애니가 스베누의 위기에 각성한듯 갑자기 신들린듯한 슈퍼플레이를 연발하면서 역전각을 만들었고 거기에 미키의 무리가 겹치면서 스베누가 역전한 경기. 전체적으로 양 팀 모두 자주 화끈하게 싸워주고 싸움을 피하지 않으면서 예상이상으로 재미 있었다는 경기였단 평이다. 거기에 전 경기에서 알리로 안습한 경기력을 보였던 시크릿은 알리를 픽창에 띄워두었다

결국 애니를 픽했고 스베누 역전승의 제1 주역에 MVP까지 획득하면서 시크릿의 애니는 다르다! 라는것을 제대로 보여주었다.

4.2. 2경기[편집]

이것이 아나키 스타일!

???: 내가 망친 게임 내가 캐리한다.

??? : 레드가 묻었으니 멀리 못가요!

양팀모두 선수교체가 없는 상황에서 아나키는 렉사이, 그라가스, 칼리스타를, 스베누는 제드, 아리를 벤 한다. 아나키는 쓰레쉬를 선픽, 리신 헤카림에 징크스를 픽하고 미드 이즈느낌이 나는 스베누에 대항하여 마지막으로 트페를 픽하면서 전경기의 충격에 자신들이 자신있는 픽위주로 구성한다. 스베누는 전경기 소울이 좋은 모습을 보여준 럼블에 이블린선픽에 코르키, 알리먼가 불안한데...를 픽하고 다들 미드 이즈를 예상하나 트페를 보고 마지막으로 빅토르를 픽한다.

자신있는 픽위주로 구성한 아나키는 초반부터 거세게 딜교를 걸면서 스베누를 압박한다. 거기에 트페의 와드에 이블린의 동선이 파악되면서 블루까지 내준 상황. 이후바텀에서의 모두 합류한 대규모 한타에서도 아나키의 합류가 빠르면서 코르키 퍼블을 얻는다. 바텀이 크게 밀리는 상황에서 리라는 적 바텀쪽 정글을 계속 부담없이 들어가면서 이블린까지 말리는 상황. 스베누가 몇번 아나키가

상황을 만들긴하나 결정타를 날리진 못하고 오히려 탑에서 소울이 트페, 정글이 합류한 3인다이브에 잡히고 아나키가 첫번째 용까지 챙겨간후 미드다이브로 빅토르, 알리를 잡고 미드1차까지 깬후 바로 바텀 으로 가서 코르키를 잡으면서 순간적으로 크게 앞서간다. 이후 미드2차 대치전에서 궁이 없는 알리가 사형선고에 걸리면서 급사, 헤카림의 궁극기가 잘들어가며 아나키가 에이스를 낸다. 헤카림을 잡아내긴했으나 아나키는 미드 억제기까지 얻고 1만으로 격차를 벌린 상황이고 용도 2스택을 챙긴상황. 이어 아나키는 바론까지 얻는다. 바텀으로 혼자내려온 미키를 한번 잡으나 그사이 아나키는 탑억제기를 깬다. 이후 바텀에서 상윤에게 이블린이 궁으로 급사까지 하면서 3억제기상황이된다. 다행히 이후한타에서 트페가 빠르게 끊기면서 바로 게임종료가 되는건 면했지만 스베누가 할수있는 운영이 없는 상황이고 3번째 용도 아나키가 무난히 챙겨간다. 3용을 얻은 아나키는 바로 스베누의 타워로 돌진했고 캐치가 잡히면서 시작된 쌍둥이 타워쪽 한타에서 스베누가 대패, 아나키가 게임을 마무리한다.

18분경 옵저버가 경기에서 팅기면서 선수들은 경기를 속행중이지만 화면 송출이 되지않는 문제가 발생했었다. 다행히 그사이 아무일도없었지만...

첫승이 눈앞에 온것에 불안했던것일까, 스베누는 갑자기 수비적인 플레이를하면서 초반에 좋은 찬스를 여러번 날려버렸고 반면 자신

픽위주로 구성한 아나키는 본연의 모습을 되찾으면서 손쉬운 승리를 가져간다. 거기에 미키는 트페[33] 를 픽하며 이즈리얼도 견제하고 게임상에서는 킬관여율 100%를 달성하며 맹활약해 멘탈 폭파 우려를 불식시켰다. 승패에 영향은 없었지만 깨알같이 몇 번 던진 건 함정

4.3. 3경기[편집]

이~~~쿠!!!
15분도 채 안 되서 터져버린 경기
그저 힘이 없는 스베누
인간와드 이블린
다른 의미로 꿀잼 경기

아나키는 그라가스,렉사이에 시크릿이 1경기 대활약한 애니를 밴, 스베누는 제드, 아리에 전경기 활약한 트페를 밴한다. 칼리알리가 다시한번 풀린 상황에서 아나키는 라이즈 선픽에 자신들이 자신있는 리신에 쓰레쉬, 빅토르에 트리스타나를 픽. 스베누는 칼리스타에 전경기 아쉬운 모습을 보인 이블린을 선픽, 럼블에 알리스타, 마지막으로 아지르를 픽한다.

스베누는 라인스왑을 선택. 2렙 타이밍에 미드에서 빅토르, 리신, 쓰레쉬가 동시에 덥치면서 선스킬을 중력장으로 간 빅토르 스턴에 아지르를 가볍게 잡아낸다. 이후 6랩때도 리라의 지원에 다시한번

아지르를 잡으면서 미드가 크게 말린 상황에서 캐치는 계속 한발짝씩 늦는 상황이고 거기에 눈꽃, 리라의 카정에 이블린까지 잡히면서 블루까지 내준다. 10분도 되기전에 미드 CS가 30개넘게 차이가 나면서 심각하게 망한 상황이고 이블린은 탑의 익수를 노리나 너무 완벽함을 추구한 나머지 들키고 그냥집에간다. 이후 미드에서 아지르가 토스를 잘하나 망한 아지르의 딜이 부족한 나머지 빅토르를 쓰레쉬의 랜턴에 놓치고, 오히려 아지르가 전사안 그래도 트타의 점착 폭탄에 사망 확정인데, 리신이 음파로 킬먹은건 넘어가자, 거기에 탑에서 익수가 소울을 솔킬낸후 바로 다시한번 아지르를 잡으면서 12분에 5천골드차이가 나고 이후 다시 미드에서 빅토르를 노리나 성장차를 극복하지못하고 오히려 럼블만 전사하면서 15분도 되기전에 이미 게임이 터진다.

다행히 스베누 레드쪽에서 간신히 미키를 잘물면서 빅토르, 쓰레쉬를 잡고 미드1차를 깬후 미드에서 다시 쓰레쉬와 미키를 아지르의 토스로 잡으면서 최악은 면하나 아직은 격차가 9천골이나 나는 상황. 스베누는 라이즈를 노리기 위해 칼리스타를 미끼로 던졌으나 라이즈에게 오히려 칼리가 순삭되면서 시도조차 못하고 오히려 바텀 억제기타워까지 덩달아 날아간 상황. 트리스타나가 앞장서서 억제기타워를 깨기위해 무리하다 오히려 잡히는 이해불능의 모습이 나오긴 했으나 3용도 아나키가 챙기면서 25분에 1만 2천골이 벌어지고 스베누엔 패색이 짙어진다. 라이즈가 홀로 바텀 억제기를 노리면서 스베누가 라이즈를 이퀄까지 쓰며 노리나 깔끔하게 놓치고

아나키의 4인은 바론을 가볍게 가져가면서 경기를 굳히는 아나키는 자신들의 강함을 뽐내듯 여기저기서 솔랭스러운 플레이를 시작했고 그걸노려 라이즈를 4인이 노려 잡아내나 추가적 이득을 보지 못하고, 살짝 위협을 느낀 아나키는 모여 바로 바텀억제기를 깨버리고 미드를 5인이 모여 압박하던 도중 시크릿이 쿵쾅으로 이니시를 거나 전혀 호응이 없었고 알리스타와 아지르, 럼블이 잡히고 아나키는 바로 게임을 마무리한다.

여담으로 리신, 쓰레쉬한테 리신의 방호 쉴드 이펙트가 사라지지 않는 버그가 경기내내 있어서 좀 화제가 되었다. 롤갤은 망겜 수준이라고 좋아했다.

4.4. 총평[편집]

연패는 끊었지만 쓰로잉을 자제할 필요가 있는 아나키

오늘도 실패로 돌아간 스베누의 1승 도전기

1세트를 이기니 힘이 빠진다...

무승후보 암베누

스베누는 안타까움만 더한 경기. 특히 정글러인 캐치는 승리한 1세트는 물론이고 이블린을 든 2,3세트에서도 RPG나 계속하면서 그나마 가끔있던 갱시도는 매번 지나치게 무리해서 실패 혹은 완벽을 추구하다 그냥 귀환하는등 좋은 모습을 보여준것이 하나도없었으며, 움직임도 매번 리라에 두발짝은 느린 모습을 보여주면서 왜 이블린을 갔는지 의문이 들정도로 아무런 존재감이 없는 최악의 모습을

.

사신이나 뉴클리어는 시간이 지날수록 실력이 느는 것이 눈에 보이고 있지만 캐치는 시간이 지날수록 재능없는 모습만을 꾸준히 보여주고 있다. 지금껏 롤챔스 섬머 정규시즌을 치루는 동안 캐치가 주도적으로 경기를 풀었던 것이 언제인지 기억도 안 날 정도 그나마 CJ의 2군 3명이 동시에 출전했을 때(..) 말고는 아예 없다. 참고로 다른 포지션도 아니고 정글러가 아무것도 안한다는 건 매우 심각한 문제이다.

다른 선수들도 1세트의 과감한 모습은 온데간데 없이 2,3세트에서 소극적인 모습으로 난타만 당하다가 힘없이 패하면서 연패기록을 갱신함과 동시에 전패가 현실로 가까이 다가온 경기로 스베누 입장에서는 남은 경기는 롱주, 나진, 진에어, koo. 사실상 1승을 건질 기회는 롱주전밖에 없는데.. 사실상 전패 리그 종료가 눈 앞에 다가왔다.

아나키는 소극적인 픽인 1세트는 전체적으로 안타까운 모습만을 보였으나 모두가 자신있는 픽을 가져간 2,3세트에선 모두가 좋은 모습을 보여주면서 가볍게 스베누를 누른다. 솔랭스러운 픽을 해야 좋은 경기력이 보인건 약간 아쉬우나 어찌 보면 어정쩡하게 타 프로팀들에서 유행하는 픽예를 들면 코르키가 있다을 하는 것 대신 자신들이 잘하는 걸 확실히 선택할 필요도 있다. 어쨌든 전체적인 플레이는 매우좋았고 2라운드 연패도 끊었다는 점에서 얻은것이 많은 결과. 그러나 미키가 또 1세트에서 무리한 것 때문에 경기를 내

, 이런 점은 이제 보완해 나갈 필요가 있다고 보인다.

MVP를 받은 미키가 점화트페를 자주 하는 이유를 밝혔는데, '회사(KOO TV) 내에서 트페를 잘 하는 형이 점화트페가 좋다고 해서 썼다'고 밝혔다. 그리고 우리는 그 형이 누구인지 아주 잘 알고 있다 그리고 씨맥도 숙소에서 탈주했다고 한다.

그러나 다음 경기가 몰고 올 파란에 이 경기는 잊혀졌다 스베누가 이겼으면 그거대로 더 비참했을 지도 하지만 더 강한 팀이 스베누에게 짐으로서 더더욱 비참해졌다(...)

5. 71경기 SKT 1 : 2 CJ[편집]

정규시즌 71경기 (2015. 07. 24.)

SKT T1 1 2 CJ 엔투스

○ × × × ○ ○

14승 1패 결과 10승 5패

정규시즌 71경기 MVP

1세트 2세트 3세트

장경환

(Marin) 박상면

(Shy) 신진영

(Coco)

잊혀지지 않는 우주류의 악몽 2

전승 우승, 꿈이 아니라 현실이다 vs 2, 3위도 못한 전승에 재뿌리기, 우리가 한다

SKT가 2, 3위 팀인 KOO와 kt까지 떡실신시키면서 이미 모든 팬들은 전승+우승은 SKT의 것으로 거의 확정지음과 동시에 롤드컵에 대한 논의를 시작했다. CJ 팬들도 결과를 긍정적으로 보기 어려운 상황. 다만 뱅이 펜타킬의 저주인지 이전 경기에서 자주 끊기는 모습을 보였다.[34] 그러나 이것 역시 큰 문제는 아니기 때문에 SKT의 패배를 예상하기 어렵다. SKT는 이 경기를 승리할 경우 롤드컵 진출에 대한 모든 경우의 수가 소멸하면서 서머 시즌 1위와 롤드컵 진출을 확정한다. 작년의 롤드컵 때의 눈물을 생각하면[35] 어느 때보다 동기부여가 된 상황이다. 무엇보다 SKT의 남은 대진 중 2015 시즌에서 SKT를 꺾어본 경험이 있는 팀도, 그나마 SKT를 꺾을 만한 팀도 CJ 밖에 없는 만큼 이 경기를 따내면 전승 우승을 달성할 가능성이 확정매우 높아진다. [36]

CJ는 안타깝게도 샤이의 대 마린 인간상성만 빼고 모든 지표에서 웃어주는 것이 전무하다. 이는 CJ가 약하다기보다 SKT가 너무 강하기 때문. 하지만 kt 역시 2라운드의 뉴 kt로 SKT에게 회심의 일격을 먹였다. CJ도 kt전에서 통한의 1:2 패배 이후 나진전에서 kt에게 당한 것처럼 공격적인 움직임으로 승리를 따냈고 2세트에서 1만 골드 앞서다 역전패한 건 넘어가고 스베누전에서도 예비 선수들

기용하면서 1세트에선 세 명이나 예비를 돌리는 여유를 부리다가 졌지만 새로운 시도를 끊임없이 하고 있는 만큼 2라운드의 새로운 CJ의 모습을 보여준다면 확률은 0%만은 물론 0%만아니다. 불가능이 아니다, 명백한 가능성!

5.1. 1경기[편집]

왜 저 나무는 죽지 않는 건가요 시즌 2 14화 이게 다 마린 때문이다 이거 언제 끝나나요 2쿨까지 하면 24화까지 가능하다 나무가 고인,아니 고목 될 때까지요

우리 앞에서 강타 이즈를? 어림 없는 소리

페이커의 미드이즈 참교육

이 고질적인 밴픽은 언제 고쳐지나요? 2세트에요

??? : 아 ㅁㄷ 터짐 ㅅㄱ여

??? : ...빠따 좀 갖고 와봐

??? : 몇번을 말해요..나르는 거품이라니까요? 제가 보여주고 있잖아요.

???, ???: 포기해. 저건 악마야.

매직넘버 [37]를 1승만 남긴 SKT는 페이커 벵기라는 현 LCK 최강조합을 투입거의 매번 이 조합이라는건 잊자. CJ는 전경기 3세트에 활용한 샤이에 트릭조합이 선발출전한다.

SKT 자신들을 종종 고생시켰던 코그모를 칼밴, 렉사이,그라가스를 밴하고 CJ는 칼리스타, 럼블, 라이즈를 밴한다. 이후 SKT는 이블린 선픽, 21승1패, 19연승의 마오카이에 알리스타, 베인, 아지르라는 정석적 조합을 선택. CJ는 브라움, 코르키 선픽에 이블린, 샤이의 나르, 미드 이즈를 선택한다. 특히 샤이의 나르는 그동안 좋은모습이 별로 없었던 만큼 미묘했던 픽.

초반 SKT는 라인스왑을 선택. SKT는 시작하자마자 적극적으로 딜교를 하면서 모든라인을 압박한다. 이로 인해 이즈가 체력이 많이 끊기고 바로 알리, 이블린이 다이브해서 이즈 퍼블을 얻는다. 돌아가는 알리를 CJ가 노리나 실패. 거기에 바텀을 노려 코르키가 점멸이 빠진 상황에서 CJ가 탑을 노리나 시도조차 못하고 SKT가 용도 챙겨간다. 직후 CJ 정글쪽으로 가던 이즈를 아지르와 마오카이가 순삭. CS가 30개 이상차이나면서 미드 1차까지 9분 50초에 날아가며 미드이즈가 말린다. 바텀도 딜교에서 밀리면서 조금씩 격차가 벌어지기 시작한 상황에서 이즈는 다시한번 아지르에게 솔킬까지 헌납, 미드 2차 타워까지 SKT의 전라인적인 압박에 지원도 못하고 11분 50초에 아지르 한명에게 날아가면서 4천골의 격차가 벌어진다. 그나마 CS가 비슷했던 나르조차 바로 벵기의 갱에 잡히고 바텀에서 브라움의 궁으로 뱅을 잡긴하나 마오카이에게 코르키가 잡히고 탑 1차타워도 날아간다. 다행히 트릭의 니달리가 합류하여 울프를 잡아내나 CJ 블루를 니달리에게 뺏기고, 2번째 용까지도 SKT가 접수. CJ는 바텀을 노리나 SKT봇듀오가 알리의 커버로 안

살아돌아간데 반해 탑의 나르는 아지르와 마오카이에게 다시한번 잡힌다. CJ는 탑을 제외한 4명이 모여 바텀 1차를 깬후 숨어 뱅을 노리나 알리가 앞장서면서 실패하고 나르의 순간이동만 빠진다. SKT의 바론시도를 한번 막긴하나 3번째 용이 얼마 안남은 상황에서 마린의 마오카이가 순간이동으로 코르키를 깔끔하게 잡고 바텀 1차를 깬후 3번째 용까지 SKT가 연달아 접수. 나르, 브라움이 같이 탑의 아지르를 노리나 성장차에 아지르에게 마구 긁힌 후 퇴각, 이후 CJ 레드쪽 한타에서 마린의 마오카이가 돌입하면서 코르키가 또다시 전사, 다행히 CJ는 아지르를 브라움의 궁으로 끊는데 성공하지만 탑1차를 노리는 과정에서 아지르가 없는데도 마오카이의 돌진에 이블린이 사이드에서 합류하면서 니달리, 코르키, 브라움이 모조리 잡히는 대패, 바론까지 내준다. 곧이어 블루쪽에서 나르, 이즈를 상대로 아지르가 이즈를 잡고 마오카이 합류에 아지르는 살아간다. 이미 세계수가 된 마오카이는 남은 CJ의 4인이 점사해도 기스만 나는 수준이 되었고 곧이어 미드억제기가 깨지고, 27분에 1만 1골차이가 난다. 4번째 용은 당연히 SKT의 것이었고, 이후 바텀압박으로 CJ는 바텀억제기까지 내준다. 이후 탑 억제기타워를 둔 한타에서 나르가 진입하나 성장차를 극복할순 없었고 마오카이의 돌입에 베인이 트리플킬을 내고페이커의 아지르가 우물킬을 내면서 CJ의 넥서스가 파괴된다.

이것으로 마린의 마오카이는 22승1패, 20연승을 기록. MVP까지 챙겨간다.

게임이 거의 갈려버렸다. 밴까지는 서로 이해가 갔으나 CJ가 상대 탑이 나오지 않은 상황에 코르키를 선픽하는 악수를 둔다. 그러자 SK에서는 고민없이 마린의 주력픽인 탑 마오카이를 픽했고 샤이가 이에 대항하기 위해서 좋은 평을 받지 못했던 나르를 뽑아들 수 밖에 없었다. 마오카이가 성장하기만 한다면 코르키와 이즈리얼, 나르로는 마오카이의 탱킹력을 감당하기 힘들 것 같다는 예상이 나왔고 이 예상은 그대로 맞아떨어졌다. 이전 게임에서 KT가 마오카이를 풀어줄 수 있었던 이유는 썸데이가 마오카이의 하드카운터인 피즈를 잘 다룰 수 있기 때문이었다. 하지만 샤이는 그동안 피즈를 활용하는 모습을 보여주지 못했고 덕분에 마린이 부담없이 마오카이를 픽하고는 라인전의 우위를 바탕으로 2연 미드로밍으로 게임을 터뜨려버렸다. 코르키와 망한 이즈리얼의 딜로는 세계수가 된 마오카이를 잡아낼 수가 없었고 CJ는 무난하게 패배한다.

SKT의 게임시작부터 시작한 강력한 라인압박에 CJ가 허우적대다 맥없이 무너진 경기. 특히 코코가 3연데스를 하며 미드2차까지 순식간에 터진 시점에서 이미 게임은 터진거나 마찬가지였다. 나중에 CJ가 한두가지씩 뭔가를 하긴 하지만 그 사이 SKT는 다른데서 몇배는 되는 이득을 계속 취하는 모습을 보여줬다. 여러모로 SKT의 전투력과 현 LCK최고라 불리는 운영이 빛을 발한 경기였다.

그렇게 SKT T1의 전승 우승이 거의 확정되는 분위기로 가는가

…

5.2. 2경기[편집]

CJ의 분노메타

클래스가 있는 쉔 명가, CJ 사실 고스트 클템왕의 재림이라 카더라 클템이 선명하게 샤이를 핥고 있었다

승률 100% 깨진 페이커의 빅토르

??? : 끝…난건가? / ??? : 그렇다 페이커. 영원한 무패란 없는 법이지

??? : 나르는 거품이라니까??

선쉔님의 강의를 잘못 들었다가 망한 게임

양팀모두 선수교체 없이 2세트에 돌입한다. CJ는 결국 전경기 MVP였던 마오카이를 밴, 럼블에 애니를 밴한다. SKT는 칼리스타에 코그모, 라이즈를 밴.

CJ는 렉사이 선픽에 브라움, 아지르, 시비르에 자신들의 조커로 활약한바 있던 쉔을 선택. SKT는 그라가스, 샤이에겐 거품이었던나르 선픽에 전경기 활약한 알리스타, 베인을 픽하고 마지막으로 페이커의 승률 100% 9전전승의 빅토르를 픽.

SKT가 라인스왑을 거나 CJ가 잘보고 따라간다. 초반 서포터끼리의 싸움에서 매라가 약간의 우위를 가지면서 트릭이 합류하여 상대레드를 얻고 카정을 하면서 빅토르의 점멸도 빼는데 성공한다. 이

바텀 나르를 노려서 나르 점멸도 빼는데 성공. 이후 점멸이 없는 빅토르를 쉔의 궁까지 활용하여 퍼블을 낸다. 다시 정상라인으로 돌아온 상황에서 매라와 트릭이 적극적으로 SKT의 정글을 침투하면서 카정을 하며 이득을 얻는 상황. 하지만 SKT는 정상라인으로 돌아온후 바텀 1차타워를 깨고 아지르를 SKT의 3인갱으로 잡은후 SKT 레드를 둔 싸움에서도 CJ가 이득을 얻지 못하면서 더이상 격차가 벌어지는것을 막는다. 이후 바텀에서 SKT가 먼저 공격을 하나 CJ의 쉔이 출장와서 그라가스가 잡히고 바텀 1차를 내주고 첫번째 용을 시작한다. 이를 보려 온 울프를 끊은 CJ는 나르까지 잡기 직전까지 가지만 빅토르의 압박에 아지르가 잡히고 추가적 이득은 보지 못한다. 하지만 여기서 시비르가 3/0/0으로 잘크고 결국 첫번째 용을 CJ가 접수. 이후 나르의 블루카정도 쉔이 커버하고, 숨어있던 CJ를 벵기가 급습하면서 시작된 한타에서 아지르가 먼저 잡히나 아지르가 죽기 0.1초전 궁으로 넘어온 쉔의 도발이 잘 들어가며 빅토르와 베인을 잡으면서 승리. 미드 2차까지 깨고 동시에 벵기도 잡아내면서 4천차로 CJ가 앞서가고 적극적으로 SKT의 정글을 접수하기 시작한다. 2번째 용타이밍에서 CJ가 먼저 시야를 접수했고 울프를 끊으면서 용도 접수, SKT는 탑 2차를 깨나 아지르의 궁에 토스당하면서 빅토르가 전사, 체력이 많이 떨어진 나르까지 시비르에게 전사하면서 CJ가 바론까지 접수하고 스틸각을 보던 그라가스까지 챙겨가면서 8천골드로 벌어진다.

6/0/2의 시비르는 바텀의 그라가스까지 혼자서 순삭하고 바텀2차

민 후, 바텀과 미드 억제기 타워를 압박하기 시작했고, 뒤를 노리던 나르까지 끊은 CJ는 바텀에서 시비르가 끊기긴 했으나 아지르가 빅토르를 급습하여 잡고, 알리스타까지 잡으면서 바텀억제기를 파괴한다. 쌍둥이타워는 나르가 시기적절하게 부활하면서 깨진못했으나 이미 격차는 9천에 CJ의 모든 챔프들은 괴물이 된 상황. 이후 탑을 혼자 정리중이던 베인도 가볍게 끊고 3번째 용도 CJ가 챙겨간다. 베인이 아지르를 끊으나 미드추격상황에서 그라가스가 잡히고 숨어있던 CJ에게 울프의 점멸,궁까지 모두빠지면서 2번째 바론도 CJ가 챙겨가고 1만의 격차를 낸다. CJ는 미드억제기,바텀 억제기까지 깬 후, 탑 억제기를 둔 한타에서 코코의 아지르가 명품토스를 보이면서 나르, 빅토르, 베인을 모조리 잡고 게임을 마무리.[38]

초반 CJ의 적극적인 움직임이 결국 스노우볼이 되면서 CJ가 SKT를 잡아낸다. 전경기의 전훈을 살린 CJ는 이번 경기에선 시작부터 매우 공격적으로 나섰고 그것에 제대로 SKT가 제때 대처하지 못했으며 샤이의 쉔은 한타때마다 합류하며 명품도발을 보이면서 월척을 낚는다. 페이커의 빅토르는 전승을 9연승에서 마감.

경기 내내 교전에서 SK가 이득을 볼만한 시점마다 어디선가 날아든 쉔이 되려 킬을 내고 이득을 가져가는 장면이 반복되었다. 전경기에서 실망스러운 모습을 보여준 코코도 아지르로 신출귀몰한 움직임을 보여주며 페이커를 찍어눌렀고 그동안 캐리력이 없다는 평가를 받던 스페이스의 시비르가 킬을 몰아먹고 딜을 퍼붓는 등

CJ가 1승 이상의 가치를 얻어간 게임. SK 입장에서는 후반에 딜을 담당해야 했을 베인이 잘 성장하지 못하고 섣부른 앞구르기로 킬을 내주는등 부진한 것이 뼈아팠다. 1경기가 타겟팅 CC기 앞에서 이즈리얼을 고른 코코의 패기 밴픽 때문에 갈렸다면, 2경기는 뱅의 베인 픽 때문에 자멸한 느낌.

5.3. 3경기[편집]

???: 인간계로 내려와라 SKT!!

기적 제조기, 역전의 명가 CJ[39]

5용, 글로벌 골드 차이 1만 우세, 바론 버프. 그러나 황제의 연승가도가 이어지는 일은 없었다

짐은 너에게 칭제를 허락하지 않았노라!

???: 글로벌 골드 차이 1만, 후반엔 아무것도 아닙니다!!!

천점돌파 얼밤코코

SKT의 허리를 가른 CJ의 창 ???: 너와 나의 공통점이 뭔지 알아? 한 방이면 관통이라는거야!

죽창맨 비긴즈

???: 이거는 SKT 조상이 와도 못 막아요! ???: 그렇습니다

???: 끝내!! 끝내!! 끝내!!

???, ???: ...어?

다른 경기에 대한 글보다 훨씬 더 풍부한 내용을 보면 얼마나 관심을 받는 경기였고 또 충격적인 결과인지를 알수있다

모두 선수변경이 없는 상태에서 운명의 3세트에 돌입한다.

픽밴부터 CJ가 앞서고 시작한다. 마오카이와 럼블을 밴하며 마린을 저격한 CJ는 SKT가 아지르, 렉사이, 라이즈, 그라가스를 모두 살려두자 나눠갖자는 의미에서 애니를 밴한 후 라이즈를 선픽한다. [40] SKT는 마린이 잘 다루지 못하며 전 세트에서 샤이가 캐리한 쉔과 0티어 칼리스타, 정글 1티어 그라가스를 밴한 가운데, 라이즈를 빼앗기자 뱅이 하드캐리 원딜에서 좋은 모습을 보이지 못하여 렉사이를 챙긴 뒤 코르키를 가져간다. 이에 CJ가 아지르와 코그모까지 가져가면서 딜러들을 모두 하드캐리 챔피언으로 가져가는 데 성공한다. [41] CJ가 먼저 가져간 세 챔피언들은 왕귀형 챔피언임과 동시에 쓰기에 따라 초반에도 강력하게 압박을 넣을 수 있는 챔피언. 이에 SKT는 라이즈 카운터인 문도를 가져감과 동시에 트페를 뽑는다. 문도의 선택 자체는 충분히 괜찮은 선택인 게, 마오카이와 달리 문도는 라이즈가 패시브 스택을 쌓아서 딜 사이클을 돌린다고 잡아내기가 쉽지 않고, 코그모의 W 또한 마법 데미지이기 때문에 문도가 충분히 성장하면 어느 정도 막아낼 수 있다. 문제는 트페인데, 선택의 목적 자체는 중반 타이밍 로밍을 통해 라인전을 터뜨려서 코르키와 함께 왕귀할 시간을 주지 않고 끝내겠다는 것이었을 것이다. 이를 위해 문도가 점멸 대신 강타까지 들면서 빠른 성장을 도모했다. 하지만 트페는 아지르에 라인전 상성에서 밀리고 이로 인해 트페의 장점인 로밍을 가기가 쉽지 않은데, 이는 절정에 오른 페이커의 기량으로 커버하겠다는, SKT와 페이커만이 할 수

과감한 선택이었다고 볼 수 있다. 이로써 CJ는 왕귀형 캐릭터로 중무장한 한타형 조합을 가져갔고, SKT는 왕귀 이전에 몰아붙여 게임을 끝내겠다는, 양 팀이 대조되는 밴픽을 가져간다.

시작부터 양 팀은 끊임없이 치고받았다. 초반 아지르가 상성대로 트페를 밀어붙이면서 그 틈에 누누가 카정을 성공한다. 탑에서는 렉사이의 지원을 계산하고 문도가 라이즈를 꼬셨지만, 누누의 적절한 백업과 라이즈의 폭딜에 오히려 문도가 죽어버린다. 거기다 SKT가 바텀에서 4인 다이브를 시도했으나 라이즈의 적절한 순간이동으로 1:1 교환에 그치는 등 극초반에 CJ가 유리하게 가져간다.

SKT는 곧바로 시야의 공백을 노려 첫 용과 블루를 챙기고, 중간에 페이커의 트페가 핑와를 지우던 누누를 무리해서 노리다가 아지르에게 물려 급사하는 실수가 있었지만, 페이커가 부활하자마자 렉사이와 문도와 함께 3인 다이브를 하여 라이즈를 잡아내면서 늦게나마 라이즈 말리기를 시작한다. 이후 기습적으로 2번째 용을 버스트하면서 한타가 시작되는데, 트릭이 무리해서 스틸을 시도하다 맥없이 잡히면서 SKT가 다시 유리해진다.

하지만 이후 미드 한타에서 코코가 잡히고 시작된 난전에서 CJ가 4명을 잡아내며 대승, 바텀 타워를 깨고 탑에서도 매라의 슈퍼세이브에 힘입어 이득을 보고 바론까지 획득한다. 하지만 문도는 누누와 라이즈가 미드 견제와 한타를 위해 자주 탑을 비운 동안 탑 라

탑 우측 정글을 마음껏 누비면서 급성장 중이었고, 이를 저지하려던 누누가 오히려 사망한다. SKT는 그 틈을 노려 미드 1차 타워와 3번째 용을 획득하면서 받아친다. SKT가 그동안 문도를 몰아준 보람이 있어 문도는 불사신이 되었고, 바론 버프를 얻은 건 CJ인데 타워는 SKT가 더 많이 깨면서 허무하게 바론 버프가 사라진다.

4번째 용과 2번째 바론 젠이 겹치는 타이밍에 CJ는 용, SKT는 바론쪽 시야를 우선시 했고, CJ는 미드 2차를 급습해서 깬 후, 용을 코그모가 몰래 혼자 잡아내며 이득을 보는가 했으나 바론 앞 부쉬에 매복한 SKT에게 브라움이 급습당해 궁극기도 쓰지 못하고 전사, 문도에게 시달리면서 점멸이 빠졌던 라이즈마저 텔레포트를 탔으나 팀원들과 동떨어지면서 합류하지 못하고 일점사로 전사하고, 라이즈를 살리겠다고 누누가 점멸까지 쓰면서 싸움에 합류했다가 추가로 잡히면서 SKT는 아무도 죽지 않고 3킬을 챙기면서 대승을 거둔다. 이어 남아있던 아지르와 코그모가 바론을 견제하기 위해 바론 쪽을 자꾸 체크하고 있었는데 궁이 돌아온 문도가 이를 덮쳐 마무리, 바론을 접수하고 격차를 벌린다. 이 시점 전까지 SKT는 킬은 많이 밀리지만 글로벌골드는 비등하거나 오히려 앞서는 모습을 보였는데, 이 한번의 에이스+바론으로 SKT가 5천골드까지 한번에 격차를 벌렸다.

이 시점에서 가뜩이나 CS를 잘 챙긴 상황에서 킬어시까지 챙기며

나온 문도는 말 그대로 불사신이 되었고, 라이즈가 팔이 떨어져라 딜해도 궁 한번에 풀피가 되는 문도 앞에선 아무것도 할 수 있는 게 없었다. 거기다 코그모는 SKT가 용 4스택을 갖추기 직전에 최후의 속삭임을 갖췄으나 아지르와 라이즈가 미처 공허의 지팡이를 갖추지 못한 관계로 문도를 잡기 힘들 게 예상되는 상황이라 CJ는 용 4스택도 내주고 타워도 적당히 버티다 내주는 대신 손해를 최소화하면서 버텼으나, 바론이 리젠된 후 어쩔 수 없이 치고 나간다. SKT가 바론 쪽을 장악하는 동안 코그모와 브라움, 누누가 미드를 치고 올라갔는데, 아지르가 탑을 정리하는 와중에 미드에 있던 셋이 문도의 텔을 시작으로 한 기습에 전멸하고 만다.

SKT는 셋을 잡아낸 뒤 2:5의 수적 우위를 이용해 미드 내각 타워로 진격하지만, 라이즈와 아지르의 무시무시한 말뚝딜결과적으로 타워 세 개에 불사신에 가까운 문도조차 녹아내리려 하자 기겁하며 퇴각한다. 오히려 룬 감옥에 잡힌 울프가 끊겨버리고, 이에 아지르와 라이즈는 바론을 저지하기 위해 진격한다.2타워 진격... 애초에 장기전을 가지 않으려 했던 SKT 입장에서도, 글로벌 골드 격차가 벌어지긴 했으나 왕귀형 딜러를 무려 셋이나 보유하고 성장 상태도 괜찮아서 반격을 노리는 CJ 입장에서도 바론은 매우 결정적인 오브젝트기에 포기할 수 없어서 서로 바론을 두고 대치했고, 라이즈가 대치구도서 끝내 잡히긴 했으나 팀원들의 부활시간을 버텨냈고 바론도 저지해낸다. 오히려, SKT가 드래곤 5스택을 앞두고 재정비할 동안 CJ가 빠르게 바론으로 치고 나가 바론 사냥에 성공한다.[42]

상황에서 이 경기의 향방을 결정지은 6번째 용이 리젠되었고, SKT가 드래곤의 둥지와 그 우측에 치우쳐서 드래곤을 밖으로 끌어내서 사냥할 동안 CJ가 미드에서 합류하면서 CJ가 북서쪽에, SKT가 동남쪽에 위치한 상황이 되었다. 이런 대치구도서 울프의 알리스타가 CJ의 레드 쪽에 확보된 핑크 와드로 이 쪽에 CJ의 시야가 충분치 않다는 것을 알고 우회하여 뒤를 노린다. SKT가 용을 거의 다 잡은 상황에서 울프가 CJ를 급습하는데, 울프가 뒤에서 덮치는 순간 브라움이 코그모와 겹치면서 브라움이 알리스타의 점멸+W를 대신 맞고,[43][44] 브라움만 밀으라고 이렇게 브라움이 튕겨나왔으나, 딜러들은 후방에서 용을 공격하고 있었고 문도와 렉사이 정도가 호응할 수 있었으나 강타를 가진 챔피언이 빠졌다간 누누가 이미 드래곤에게 접근한 상황이라 역으로 스틸당하고 바론 버프를 갖춘 상대에게 당할 수 있기에 호응하지 않으면서, 브라움은 튕겨나온 것 치곤 큰 피해를 입지 않는다. 오히려 점멸까지 빠진 알리스타가 CJ진영 한 가운데 갇혀버린 상황. 이에 SKT가 용을 버스트해서 잡아내면서 드래곤 5스택 버프를 챙겼고, 한타가 개시된다.

이 시점에서 아지르는 후방에서 모래병사를 충분히 깔아둔 상황이었고, 알리스타가 박치기는 실수했으나 분쇄로 라이즈와 코그모, 브라움을 잘 띄웠다. 하지만 이게 SKT가 드래곤을 막 잡아낸 시점이고 SKT는 드래곤을 남쪽으로 끌어낸 뒤 사냥하던 상황이라 주력

잘 띄웠음에도 거리가 멀어 연계가 이어지지 못해 코그모와 라이즈가 무사히 살아서 자리를 잡았다. 이렇게 되자 양 팀 모두 서포터가 상대 진영에 갇힌 상황이 되었고, 여기서 SKT가 치고 올라오면서 CJ 입장에서는 조합의 힘을 최대한 발휘할 수 있는, 상대가 들어와 주는 구도로 한타가 열리면서 조합의 장점인 막강한 한타력을 과시한다. 누누는 드래곤을 스틸하진 못했으나 살아서 합류한 뒤 아군의 딜러를 물러 들어갈 경로를 모두 차단하는, 완벽한 포지션에서 궁극기를 시전한다. 가뜩이나 SKT의 주력 딜러인 코르키와 트페는 사정거리가 짧은 반면 코그모와 아지르는 장거리 사격이 가능한데 동선이 막히자 코그모와 아지르는 안전하게 딜을 퍼부을 수 있게 된 것. 이에 SKT는 누누의 궁극기 범위 밖에서 라이즈와 브라움부터 공격하지만 브라움이 궁극기를 시전하면서 트페를 멀리 떨어뜨린 뒤 코르키에게 탈진을 넣고, 본인은 트페를 막으면서 SKT의 포메이션을 붕괴시킨다. 이 동안 코그모와 아지르는 자신들 한 가운데 갇힌 알리스타에게 딜을 퍼부어 녹여버렸고, 트페 입장에서는 브라움의 2레벨 궁극기 장판으로 고립된 상황인데, 강인함도 없는 상황에서 이 장판을 건너서 아군과 합류하기에는 그 전에 아군이 높은 확률로 죽을 상황이고 빠져서 이후를 보기엔 상대가 너무 막강한지라 그 자리에서 누누와 브라움에게 광역딜을 넣는 선택을 취했다. 하지만 이나마도 브라움이 불굴로 막아내면서 레드 카드의 광역딜 정도만 누누와 브라움이 맞은 정도였고, 트페가 카드를 던진다고 전진하다가 누누가 풀 차지한 궁을 얻어맞은 것을 놓치지 않은 아지르가 트페를 공격하면서 결과적으로 트페는

스킬 두 방 넣고 터져버렸다. 이후 체력을 온존한 코그모와 아지르가 남하하면서 라이즈를 공격하던 렉사이와 코르키까지 터지면서, 간발의 차이로 살아나간 문도를 제외한 넷이 전멸한다. 4:1의 수적 우위, 그리고 끝나지 않은 바론 버프를 이용해 CJ는 그대로 미드로 진격하고, 수호천사가 남은 문도가 쌍둥이 타워 앞에서 최후의 항전을 펼치지만 광역딜에 문도마저 녹아내리면서 그대로 넥서스까지 파괴, SKT의 연승을 CJ가 끊어냈다.

마지막 한타에서 해설들이 울프의 알리스타를 주목하면서 처음에 울프가 욕을 먹었으나, 자세히 보면 울프는 그리 큰 잘못을 한 것은 아니다. 브라움도 한타 영향력이 큰 서포터기에 코그모에 비해 아쉽다뿐 충분히 괜찮은 결과였고, 이후에 넣은 분쇄는 라이즈, 코그모, 브라움 셋을 띄워내는 좋은 플레이였다. 하지만 이를 호응하기에는 팀원들의 상황이 여의치 않았을 뿐이다. 오히려 게임을 끝낸 것은 페이커의 트페였다. 물론 아군과 고립된 상황에서 체력이 많지 않은 탱커에게 광역딜을 넣는 선택지는 나쁘지 않았다. 성공했다면 역습으로 치고 올라갈 수도 있었을 것이다. 하지만 코코의 아지르가 빠르게 심연의 홀을 올리면서 공방에 모두 신경쓸 때 페이커는 마방을 신경쓰지 않는 극딜 템 트리를 탔고, 아지르가 4.5코어일 때 트페는 5코어였음에도 마법방어력 아이템이 전무하여 상대의 데미지에 존야조차 쓰지 못하고 순식간에 터지고 말았다. 본인의 자신감으로 극딜 트리를 선택했을 테지만, 그랬다면 아지르의 모래 병사가 지근거리에 있고 누누가 궁극기를 최대한으로 전개하

있는 곳에 걸어들어가서는 안 되었는데, 이 사지에 걸어들어갔다가 터지고 말았다.[45]

그리고 누구의 잘잘못을 따지기 이전에, 기본적으로 구도나 상황 자체가 SKT가 유리하지 못했다. CJ는 뭉쳐서 상대가 들어오는 것을 받아칠 때 화력이 최대로 뿜어지는 조합인데다, SKT는 이미 용을 잡는다고 체력이 다들 빠진 상황이었고 반면 CJ의 멤버들은 한타 개시 시점에서 체력 관리가 훨씬 잘 된 상태였다. 그럼에도 드래곤 5버프의 힘으로 치고 들어가면서 깨보고자 했으나 다들 점멸이 없어서 라이즈 정도만 물었을 뿐 코그모와 아지르에게는 접근하지도 못했고, 그 결과 CJ의 딜러들이 아무런 방해 없이 딜을 꽂아넣으면서 CJ가 한타서 대승을 거둔다. 애초에 왕귀형 챔피언들을 다 키워버린 상황부터가 SKT의 계산 외였고, 바론 버프까지 내 준 상태였기 때문에 SKT 입장에서는 최후의 승부수를 띄웠으나 이게 통하지 않았던 셈.

전체적으로 CJ가 픽밴부터 유리하게 시작했고, 문도의 슈퍼 플레이에 중반을 밀리며 위기에 빠지긴 했으나 픽밴과 전략, 한타의 힘으로 기적을 만들어냈다. SKT는 트페-코르키를 가져가면서 중반 타이밍에 우위를 굳혀 마무리하려는 조합을 가져갔으나, 초반에 말리면서 라이즈나 아지르를 충분히 말리는 데도 실패했고, 중반에 우위를 가져갔으나 결정타를 먹이지 못하면서 끝내 패하고 말았다.

대신해 나온 트릭 입장에서는 누누를 들고 있으면서도 마린의 강타 문도와 벵기의 렉사이에게 밀리는 감이 없지 않았다. 물론 트페의 해법이 미드만 주구장창 파는 건 맞지만 그 때문에 CJ의 정글 왼쪽 캠프는 사실상 문도 차지였다. 문도가 엄청나게 성장하면서 CJ에게는 위기가 찾아올 뻔 했고 실제로 킬 수는 앞섰을 때도 있었지만 글로벌 골드는 SKT가 우세를 가져갔다. 탑 라인이 무참하게 유린당하면서 갱킹 위주의 플레이를 할 거면 차라리 에코나 이블린을 하지 그랬느냐 하는 비판이 쏟아지고 있었지만, 그런 반응이 나오자마자 트릭은 한타에서의 궁극기 활용 하나만으로 자신이 왜 누누 카드를 꺼냈는지를 입증하며 우려를 불식시켰다. 난투극이 벌어지면 한가운데로 냅다 뛰어들어 어그로를 제대로 끌어주면서 아군의 딜러를 잘 지켜냈고, 상대의 접근이 제한받자 라이즈-아지르-코그모라는 받아치는 조합의 막강한 화력이 뿜어지면서 한타를 뒤바꿨다.

이 경기가 특히 의미있었던 것은, 그동안 대 SKT 해법으로 나온 수많은 전략들 중 가장 효과가 높았던 3가지 방법을 모두 실현해냈다는 것이다. 픽밴에서 결정능력이 강한 챔피언들을 차단하면서 탑의 캐리력을 억제하고, 지속적인 미드 갱으로 미드를 말리고, 운영 싸움을 벌일 수 있을 정도로 싸움을 끌고 가면서 하드캐리 원딜을 키운다는 대 SK전 삼위일체가 마침내 실현되었고,잠깐, 굳이 SKT가 아니라, 이걸 매번 실현하면 질 게임이 있나???? 매번 시도해도 절대 실패할 것 같은 팀이 있긴 하다 그 결과 결승 자력 진출

연승 기록이 깨지고 말았다.

SKT측에서는 여러가지로 아쉬움이 남는 경기였는데, 상대가 라이즈, 아지르, 코그모를 모두 갖고 간 상황에서 트페의 운영 능력으로 판을 뒤집으려 했으나 이에 실패했다. 해설도 언급했다시피 아지르와 트페의 라인전은 성립이 안 될 수준으로 트페에게 불리하고, 이 때문에 렉사이가 활발히 돌아다니며 트페를 봐줬어야 했지만, 아지르가 빠르게 상대를 밀어붙인 뒤 누누가 카정을 들어가는 플레이로 이를 카운터 쳐 버렸다. 이 때문에 성장이 정체된 트페는 로밍이 말리면서 상대의 왕귀형 챔피언 공략에 실패했고, 시야 장악을 통한 끊어먹기와 상대 뒤로 타는 텔포등으로 상황을 반전시키기는 했으나 이는 밴픽의 성공이라기보다는 전술의 성공이라고 봐야 하며, 그나마도 싹을 밟아놓지 못한 왕귀형 챔피언들의 화력 앞에 뒤집히고 말았다. 그나마 누누가 미드를 봐줄 동안 잘 큰 문도가 탑라인을 유린하고 상대 딜러가 3코어를 뽑아낼 때 무려 5코어를 뽑아내는 엄청난 성장력을 뽐내기는 했으나, 돌진기가 없는 뚜벅이 탱커의 한계로 후반에는 딜러들을 공략하는 데 실패하면서 게임을 버틸 수 없었다.

그리고 이 경기 끝나고 충격에 휩싸인 나머지 롤 서버와 위키 서버가 터졌다

5.4. 총평[편집]

수호자 CJ, 황제의 행진을 멈추다

빅토르 킬러 CJ [46]

되돌아온 펜타킬의 저주로 폭삭망해버린 뱅

귀신같이 1라운드에서 꺾은 팀에게 털리고 1라운드에서 털렸던 팀을 꺾은 CJ[47]

미쳐 날뛰는 롤챔스 후반부의 장대한 서막 롤챔스 후반부가 미쳐 날뛰고 있습니다

죽창전설의 시작

경기 전 예상은 KOO와 kt를 짓밟고 온 SKT의 압승 구도였고 1세트까지는 그게 현실화될 뻔 했다. 가뜩이나 CJ의 정글 멤버는 주전이었던 앰비션이 아닌 스베누를 상대로 1세트에서 졸전급 경기력을 선보였던 2군의 트릭이어서[48] 팬들마저 믿음을 저버릴만한 상황.[49] 그러나 CJ는 그러한 우려를 모조리 불식시키며 LCK 최강 SKT를 상대로 2:1 역전승이라는 이변을 만들어냈다. 사실 이전의 평가가 과소평가였을 수도 있는 게, CJ는 스프링 때도 리그전에서 SKT를 한 번 잡아봤고 플레이오프에서는 벼랑끝 싸움에서 아깝게 패배했었다. 이번 승리를 포함하면 SKT 상대로 2015년 들어 리그 경기 2:2로 동률를 맞추고 있는 팀은 LCK에서 CJ가 유일하다.

SKT는 드디어 펜타킬의 저주가 본격적으로 발동하는지 흔들리기 시작했다. 펜타킬의 저주는 자신에게 적용되지 않는다던 뱅은 저번 경기에 이어 이번 경기에서도 신나게 끊겼고, 페이커의 난조까지

CJ 명경기의 희생양이 되며 연승을 마감한다. 지난번 kt 전에 이어 SKT도 질 수 있다는 것을 보여주며 무적의 이미지가 한 풀 꺾이고 말았고, 롤드컵 및 정규시즌 자력 우승도 다음 경기인 IM전을 기약하게 되었다.[50]

사실 SKT의 약점, 특히 탑의 약점은 15년 초부터 드러났던 부분이다. 당장 15년 스프링 1라운드에서 CJ가 마린의 약점을 공략해서 승리를 쟁취했고, MSI에서도 SKT를 꺾은 팀들은 마린의 성향을 이용했다. 그뿐만 아니라 LCK에서도 수많은 팀들이 이를 노렸으나, 쉽게 공략당하지 않은 것은 SKT의 탑과 미드를 모두 공략할 수 있는 팀이 거의 없었기 때문이다. 하지만 썸데이와 나그네의 기량이 올라온 kt는 SKT를 궁지에 몰아넣었고, 나아가 CJ는 이를 공략해냈다. 이는 마린의 인간상성이라 불릴 정도로 탑 패왕이라는 마린을 상대로 무너지지 않는 샤이, 그리고 페이커와 이지훈을 상대로 5:5를 해낼 수 있는 코코의 힘이 컸다.

뱃의 뱅-울프는 이번 3경기 내내 인상적인 모습을 보여주는데 실패했다. 이번 패배 이전부터 뱅이 솔랭 1, 2위를 장기집권하고 있는 포스에 비해서 방송경기에서는 그 캐리력을 전혀 보여주지 못하는 게 아닌가 하는 말이 나오고 있었다. 다만 뱅이 못하고 있었다기 보다는 마린, 페이커의 탑 미드 캐리가 워낙에 좋은 모습을 보여주고 있기에 안정적인 모습을 유지하고 있다는 평으로 그러한 의혹을 불식시키고 있었다. 하지만 이번 경기 이전부터 라인전에서

개입 없이 킬을 따인다거나 상대를 전혀 압도 하지 못하는 모습을 지속적으로 보여주면서 과거 라인전 한정으로는 세체원이라는 평가를 받던 뱅의 모습은 찾아보기 힘들게 되었다. 더구나 이번 게임의 상대는 최근 평가가 최악으로 떨어져 있던 스페이스. 스페이스 매라를 상대로 라인전에서 되려 밀리는 모습을 보여주며 뱅의 폼에 대해 미묘한 시선이 더해지고 있다. 팀 전체적으로는 그동안 지적되어 왔던 하드캐리 원딜에 대한 대처가 전혀 이루어지지 않는다는 부분이 3경기에서 극대화 되었다. 그리고 2, 3경기 내내 픽밴에서 스스로 셀프 카운터를 맞는듯한 모습을 보이며 픽밴에서 이기지 못하면 제 아무리 SKT라도 힘들다는 것을 증명하고 말았다. 패배는 언제고 찾아와야 하는 것이고 너무 늦기전에 롤드컵을 향한 예방주사를 맞았다는 평도 있는 만큼 심기일전 해서 경기력을 끌어올리고 약점을 보완할 필요가 있다.

CJ는 1세트때는 '역시나' 라 생각했으나, 브라움을 필두로 밴픽부터 앞서가면서 누구나 0%에 가깝다던 승리를 거머쥐었다. 그 1순위는 역시 매드라이프. MVP를 얻진 못했으나 CJ의 수많은 국지전, 한타, 위기순간마다 매라의 브라움은 상대팀을 묶어버리고 상대의 스킬을 막아내면서 요소요소마다 SKT의 반격을 봉쇄함으로써 하드캐리했다는데 이견이 있는 사람은 거의 없을것이다. 특히 3세트 마지막 드래곤 전투에서 후방에서 돌아오던 알리스타를 발견하자마자 아군 코그모에게 이동해 겹치는 플레이를 함으로써 코그모 대신 자신이 알리스타에 타겟팅 스킬대상으로 지목되게 하는 역전의 시발

되기도 했고 잘 큰 페이커의 트위스티드 페이트의 카드뽑기를 불굴로 방어, 죽기 직전에 코르키에게 탈진을 걸면서 순간 SKT를 노딜로 만들어내며 한타의 1등 공신이 되었다. 매라에게 또 다른 인생챔프가 생긴거 같다. 샤이 역시 쉔과 라이즈로 좋은 모습을 보였고애초에 탑쉔과 탑라이즈의 시초가 CJ이다, 엠비션 대신 기용되었던 트릭은 벵기에 전혀 밀리지 않고 좋은 모습을 보여 주었다. 더구나 이 날의 승리가 더 큰 것은, 샤이가 목디스크로 클릭 한 번 한 번도 통증이 있는 상황에서 경기를 나가 승리를 쟁취하는 투혼을 보여주어서이다. 그런 몸으로 짧은 딜레이의 스킬 콤보를 사용해야 하는 라이즈를 잡아 50분 경기를 해냈으니…

CJ 입장에서는 이 승리의 쾌거로 얻을 수 있는 게 너무나도 많다. 무엇보다 남은 대진이 전승도 가능해 KOO의 2위자리도 사정거리 안에 들어온 매우 유리한 상황. 당장 2위 경쟁을 하는 KT와 KOO는 맞대결이 예정되어 있는데, CJ는 남은 팀이 모두 하위권이다. CJ와 중위권 순위싸움 중인 KOO, kt 진에어는 이미 SKT 상대로 패배했고 나진이 남아 있긴 한데 나진이 SKT를 잡을 가능성은 그리 높지 않아 보이므로… 지난 시즌 포스트시즌 진출에도 성공했던 CJ인 만큼 이번에도 높은 순위를 점하고 들어간다면 롤드컵 포인트 경쟁을 노려보는 것도 무리는 아니다.

이제 SKT의 전승은 무산됐으니 궁금한건 스배누의 전패다. 하지만…

경기 이후로 약팀이 강팀을 잡고 상대전적이 밀리는 팀이 승리하는 혼돈의 도가니가 시작되었다

6. 72경기 KOO 1 : 2 나진[편집]

정규시즌 72경기 (2015. 07. 25.)

KOO 타이거즈 1 2 나진 e-mFire

○ × × × ○ ○

10승 5패 결과 9승 6패

정규시즌 72경기 MVP

1세트 2세트 3세트

이서행

(Kuro) 이호성

(Duke)조재걸

(Watch)

역대급 졸전의 주역들이 다시 만나면 어떤 일이 벌어질 것인가? 1편

이제는 졸전을 조금씩 벗어나기 시작한 스프링의 강팀 vs 여전히 졸전이지만 롤드컵만 다가오면 강해지는 팀 솔직히 나진 1팀보다 챌린저스에서 활약하는 2팀이 더 화끈하게 싸운다.

노페의 밴픽 vs 와치의 롤드컵 본능

KOO는 현재 분위기가 좋다. SKT에게 당한 일방적인 패배는 어

수 없었다 치고 그 외엔 모두 좋은 상황. 전 경기에 프레이의 컨디션을 의심케하는 장면이 몇 번 나왔지만 결국 승리했고 이번 경기도 이길 가능성은 높다. 하지만 지난번처럼 졸전이 아닌, 팬들이 납득할만한 경기를 해야한다는 점이 부담으로 작용할 가능성이 있다. 만약 이전 나진전에서의 비판을 의식하고 있다면 이번에는 그것을 막기 위해 공격적으로 나설 가능성이 높다. 순위 싸움에서도 다른 팀에 비해 여유가 어느 정도 있기도 하고. 그러나 이러한 움직임은 평소 KOO의 플레이 스타일과 약간 다르기 때문에 변수로 작용할 가능성도 존재한다.

나진은 롤드컵 시즌임이 무색하게 폼이 하락한 모습이다. CJ전에서 한 번 멋진 모습을 보여주긴 했으나 롱주, 아나키와의 경기에서는 석연치 않은 모습을 보여주었다. 특히 핵심 중 하나인 오뀨의 약점이 롱주에 의해 드러난 상황에서[51] KOO는 이를 저격할 수 있는 팀이니만큼 여기서 새로운 무기를 선보이느냐 아니냐가 승리의 키가 될 수 있을 것이다. 와치의 폼도 매우 좋지 않은데 이 또한 문제가 될수 있다. 롱주와의 경기 이후 한동안 경기가 없었던 만큼 그동안 자신감을 회복했다면 KOO와도 좋은 경기를 펼칠 수 있을 것이다.

세트득실차와 승자승 원칙때문에, 이제부터 한 세트라도 내준다면 정규시즌 1위는 SKT의 것이 된다.

6.1. 1경기[편집]

밴픽의 모범 사례

야스오충 주의보

KOO에서 미드로 IEM에서 망했던 야스오를 픽했다.

결론부터 이야기하면 KOO의 야스오 픽은 훌륭한 선택이 되었다. 라인스왑을 통해 피즈와의 맞라인을 피한 KOO는 피즈의 초반 라인전 장악능력을 억제했고, 초반에 미드에 자주 출몰하는 렉사이의 갱킹을 잘 버텨내면서 딜교환에 우위를 보이며 앞서나갔다. 여기에 적극적인 시야장악을 통해 상대의 움직임을 잘 파악한 것이 주요했다.

여기에는 잘 짜여진 밴픽이 한몫했는데 마오카이/그라가스/야스오/코그모/브라움 조합은 2:2, 3:3 같은 소규모 교전에서도 밀리지 않고 정식한타에서도 궁극기가 잘 연계된다는 전제하에 강력한 모습을 보여줄 수 있다. 이것은 9분대 바론 근처에서 벌어진 소규모 교전에서 잘 나타났는데 2:1로 킬스코어는 차이가 많이 나진 않았지만 충분히 이득을 보았고 이는 야스오가 빠르게 성장하는 계기가 되었다. 그리고 이것은 12분에 벌어진 4인갱킹에서 2킬로 연결되었는데, 상대 바텀 타워 뒤쪽으로 들어가는 그라가스의 움직임이 좋았고 여기에 야스오까지 합류하면서 2킬을 만들어냈다. 이후 스노우볼은 엄청난 속도로 굴러가게 되었다. 미드에서는 야스오가 트페

잘 막아주면서 용을 챙겼고 순식간에 미드 2차타워까지 밀었다. 18분에 벌어진 바텀 교전에서 실질적으로 승패는 결정났는데 마오카이가 먼저 나서고 뒤늦게 합류한 야스오가 그라가스 궁극기에 호응하면서 말 그대로 게임이 터져버렸다.

KOO는 깜짝카드로 기용한 야스오가 제대로 성공했는데, 보통 예상했던 밴픽에서 벗어난 참신한 픽은 팀 내에서 제대로 된 의사소통이 없다면 즉 솔랭같다면 실패하기 딱 좋은 결과물로 나오는데 아예 라인전부터 압살하면서 1승을 챙겼다. 특히 정글러인 호진을 칭찬할만한데 초반에는 미드를 자주 봐주면서 야스오가 CS를 앞서 나가는데 일조했고 적절한 궁극기 사용과 갱킹을 통해 정작 미드 갱킹은 잘 가지도 않고 탑과 바텀에서 이득을 얻게했다. 1경기만 놓고 본다면 스프링 때 그 호진이 다시 돌아온 모습.

나진은 중계진이 우려했던 밴픽이 현실로 나타났다. 김동준 해설은 게임 초반에 베인이 탱커들은 잘 잡지만 사거리가 짧고 상대 조합이 궁극기 연계가 좋은만큼 많이 불리할 것으로 내다봤다. 그리고 그 우려가 그대로 진행되었는데, 마오카이/그라가스/브라움과 같은 탱커면서 이니시가 가능한 챔프들에 베인은 딜을 제대로 넣지 못하면서 도망가거나 물려서 죽는 모습이 연출되었고 제대로 크기도 전에 게임이 터져버렸다. 와치 역시 초반에 미드를 자주 봐주면서 트페 성장을 목표로 하였으나 실패로 돌아갔다. 거기에 미드 2차타워에서 혼자 어설프게 농성하다가 짤린건 이해할 수 없는 부

.

피즈/렉사이/트페/베인/잔나 조합은 한타보다는 소규모 난전에서 이득을 보고 이를 바탕으로 체급차이를 벌리면서 이를 한타로 가져가는 조합이었는데 오히려 상대인 KOO가 로밍을 활발하게 다녔고 트페는 미드 지박령도 아니고 로밍위주도 아닌 어정쩡한 모습만 보여주다가 게임이 끝났다.

6.2. 2경기[편집]

이게 정말 1세트때 그 나진이 맞나요?

나진 1팀답지 않게올라프 스럽게 화끈하게 끝낸 나진

??? : 1위 확정시켜주셔서 감사합니다

??? : 제이스 그거 아무나 쓰는거 아니다

이미 전판에 트페에 야스오라는 픽을 들고 나오면서 쏠쏠한 이득을 챙긴 상황에서 다시 픽이 꼬일거라 전망이 나왔으나 듀크가 회심의 픽으로 올라프를 준비했다. 나진은 올라프/렉사이/아지르/시비르/알리스타를 가져갔고 KOO는 애니/칼리스타/루시안을 밴하면서 럼블/그라가스/제이스/코르키/브라움을 선택했다. 나진은 올라프와 아지르가 라인전에서 상대를 찍어누르면서 이기는 그림을 준비했고, 반대로 KOO는 상대 바텀듀오의 캐리력을 억제하면서 동시에 뭔가 어설픈 포킹조합을 준비했다.

경기 초반 해설진이 올라프를 조금만 풀어주면 강하다는 이야기를 하던 차에 와치가 갱킹을 왔다. 도끼를 피하며 그라가스가 오는

끌었지만 오히려 그라가스마저 올라프의 한 끼 식사가 되었다 그러면서 2:0이 되고 라인전이 모두 나진에게 유리하다 보니 용도가져가고 알리스타가 6렙되자마자 탑 다이브, 한번 더 럼블을 잡는다.

더 이상 탑을 봐주지 않아도 되는 와치는 그대로 바텀으로 돌아가서 8분 40초대에 첫용을 챙기는데 성공했고 올라프는 3킬을 먹은 상태에서 순식간에 탑 타워를 밀어버렸다. 이를 바탕으로 상대 정글 지역에 와드를 설치하면서 시야장악이 이루어졌고, 올라프는 상대 레드까지 빼먹으면서 저 몹은 나의 것, 저 몹도 나의 것 엄청나게 성장한다. 오뀨는 이후 바텀에서 프레이만 2번 잡아내며 코어템 한 개이상 차이를 유지한다.

KOO의 모든 1차 타워가 밀린 상황에서 3번째 드래곤이 출현하자 전원이 몰려나가 대치구도를 잡는다. 일단 제이스와 코르키로 찌르다가 럼블의 이퀄라이저를 시작으로 한타를 열 생각이었겠지만 탑을 밀던 올라프가 남하하면서 KOO의 뒤를 잡는데 성공 그대로 그라가스를 잡아낸다. KOO도 럼블의 이퀄라이저가 나진의 딜러진을 묶어두는 위치에 떨어져 그 이상의 피해를 입지는 않았지만 전투를 지속하기에는 무리가 있었고 나진은 그대로 드래곤쪽으로 내려가 진영을 잡는다. KOO도 남은 4명의 체력상황이 괜찮고 포킹으로 시간을 끌기가 가능하기 때문에 조금씩 아래로 내려오는데 꿍의 아지르가 뜬금없이 달려들었다가 별다른 성과없이 잡혀버리고

. 나진의 남은 멤버들도 곧바로 달려들어 럼블을 잡아내고 봇듀오를 퇴각시키지만 제이스에게 달려들었던 올라프가 제압당한다. 올라프를 제압한 제이스도 알리스타에게 몰리다가 궁으로 합류한 렉사이에게 잡히고 3번째 드래곤은 나진이 가져간다.

시야를 장악한 나진은 바론을 친다는 제스쳐를 보내고 궁지에 몰린 KOO는 바론만은 막기위해 바론쪽 시야확보를 하러 나서지만 매복해있던 나진에게 걸려 그라가스가 잡히고 다시 한번 시야확보를 하러 나가지만 이번에는 알리스타의 기습이 완벽하게 들어가면서 제이스와 브라움을 내주고 바론까지 허용한다. 이 시점에서 이미 게임은 크게 기울었고 나진은 바텀으로 진격해 그대로 넥서스를 철거해버린다. 게임 시간 28분 56초에 킬스코어는 14:2. 타워, 드래곤, 바론 같은 주요 오브젝트는 단 하나도 내주지 않았으며 1만6천골드 차이를 낸 완벽한 승리였다.

1경기의 반대가 된 2경기의 모습이었는데, 1경기의 주인공이 야스오였다면 2경기의 주인공은 올라프였다. 초반 탑에서 이루어졌던 2:2 소규모 교전에서 더블킬을 챙긴 올라프는 해설진이 말한대로 초반에 조금 풀어진게 아닌 제대로 성장하면서 누구도 막지 못하게 성장했다. 리메이크 전 한참 롤챔스에서 필밴목록에 올랐던 시절의 올라프가 떠오르는 모습. 그때가 언제냐?? 막눈 랜턴 올라프때요 여기에 시비르도 팀의 도움으로 코르키를 잡아내면서 변수를 차단했다. 위에서 이야기했던 오규의 약점이 어느정도 커버가 되었다고

수 있는데, 다만 스스로 극복했다고 하기 보다는 팀원들의 도움으로 커버가 되었다고 할 수 있다. KOO는 이런 오뀨를 노려서 칼리스타/루시안을 밴했는데 뜬금없이 올라프가 나오면서 새로운 변수에 대해서는 미처 적응하지 못하고 패배했다. 적을수록 묘하게 1세트와 비교되는 느낌이다

상기한 대로 나진이 2세트를 잡으며, SKT가 정규 시즌 1위와 최종 순위 최소 2위, 롤드컵 직행을 확정하게 되었다.[52]

6.3. 3경기[편집]

이걸 나진이

롤드컵만 되면 각성하는 나진

오뀨의 패기넘치는 앞점멸

??? : 만인은 아지르 앞에 평등하거든요

??? : (게임이 이 상태로 진행될 때 KOO가 유리해지려면) 한 7용쯤 가야 겠네요. ??? : 그럼 저희 퇴근 내일해야되는데요? ...비도 오는데?

?? : 아 잠깐만 이러면 안되는데?

?? : 아 이러면 땡큐인데?

나진은 멤버 변화가 없었고, KOO는 호진대신 위즈덤이 출전했다. 뭔가 불안한데......불안은 현실이 되었다

KOO는 알리스타/루시안/애니를 밴하면서 우린 두 놈만 팬다 마

/이블린/룰루/코그모/브라움을 픽한다. 잘 나오지 않았던 룰루가 미드로 간 것이 의외의 픽이라면 픽인데 코그모에 힘을 싣겠다는 의도로 보여준다. 반대로 나진은 칼리스타/빅토르/라이즈를 밴했고 럼블/렉사이/아지르/시비르/쓰레쉬를 가져갔다. 3연브라움 VS 3연렉사이 정석적인 픽에 가까운 모습이었는데 문제가 있다면 나진은 정석적인 픽으로 의외로 재미를 본 적이 없었다는 거 그리고 노잼을 유발했었지

초반 브라움이 로밍을 통해 아지르를 잡으려고 했으나 킬을 내지 못하고 소환사 주문만 3개가 빠졌다.[53] 결국 후에 렉사이와 쓰레쉬의 갱킹으로 보답받았다. 그 와중에 럼블 또한 이 갱킹에 참여하기 위하여 탑에서 미드로 내려가고 있었는데, 하필이면 럼블을 노리고 있던 브라움&이블린의 갱킹 타이밍과 겹쳐서 KOO쪽의 갱킹이 완전히 수포로 돌아가버렸다.

결국 이득을 봐야겠다 싶어 KOO는 탑에서 럼블을 잡기위해 브라움/이블린/코그모가 모두 점멸을 썼는데 럼블이 흠집만 조금 난 채로 생존하면서 아무런 이득도 취하지 못했다. 결국 다시 정상적으로 라인복귀를 했고 정신없는 사이 나진은 상대 레드를 빼먹으면서 이득을 본다. 14분대에 KOO의 바텀 타워에서 교전이 벌어졌는데 타워를 깬 것과 동시에 나진의 5명 모두가 달려들었고 브라움/코그모를 잡아냈고, KOO는 아지르를 잡아낸다. 나진은 상대의 코그모를 잡아낸 것이 큰 성과였고 아무것도 하지 못한 KOO는 타워

철거하려고 하였으나 모두 실패, 그 와중에 나진은 아무런 손해도 보지 않고 2용을 챙긴다. 이후 타워철거를 시작한 나진은 바텀 2차, 탑 1차를 밀었고 KOO는 따라가기 급급한 모습. 여기에 바론 체크하러 갔던 브라움이 먼저 잡혔고 어설프게 딜교환을 하려던 코그모마저 비명횡사하면서 순식간에 나진쪽으로 기울어졌다. 기회를 놓치지 않은 나진은 그대로 바론까지 챙겨갔고 3용까지 띄우면서 8천골드차로 벌린다.

미드 억제기를 민 나진은 4용이후 미드라인 근처에서 어슬렁 배회하고 있던 KOO에 먼저 이니시를 걸었고 오뀨의 앞점멸과 함께 에이스를 기록 그대로 게임을 끝내버리고 다시 한번 이변(?)을 연출한다.

6.4. 총평[편집]

두번 연속 졸전은 없었다

어두워보이던 포스트시즌 진출에 한줄기 희망을 찾은 나진

쿠 카운터, 나진

KOO와 나진이 싸워서 SKT와 CJ가 승리한 경기 하지만 클템에 의해 SKT도 패배했다

KOO와 나진이 싸워서 진에어가 패배한 경기

악플 스트레스를 UFC보면서 푸는 와치

??? : 개이득

롤챔스 후반부가 미쳐날뛰고 있습니다 2화

KOO 1경기때 보였던 밴픽과 운영이 갑자기 실종되어버린 느낌이었다. 오늘 컨셉은 바텀라인의 캐리력을 억제하고 라인스왑을 통해 이득을 보는 것이었는데, 이게 2경기때는 올라프에 의해 저지되었고 3경기는 스스로 말려버렸다. 특히 초반 4점멸(……)을 쓰고도 이득을 보지 못한채 오히려 룰루가 잡힌게 컸다. 코그모를 성장시키기 위한 픽이었으나 룰루 자체가 이제는 많이 쓰이지 않는 챔프이고 초/중반을 무난히 넘길 수 있는 조합도 아니었다. 이는 상기했던 14분대에 바텀 타워 교전에서 손해를 보고 만회를 해야 하는 상황에서 타워도 밀지 못했고 어설프게 모여있다가 대패하면서 그대로 경기를 내줬다.

반대로 나진은 이 경기를 통해 더 이상 질질 끄는 식의 운영을 보여주는 이른바 노잼 경기가 아닌 화끈한 모습을 보여주었다. 그동안 정석적인 픽을 통한 경기에서는 늘어지는 모습을 자주 보여주며 진에어와 함께 대표적인 노잼메타의 주범이었는데 그렇다고 그렇게 끌어서 이겼냐고 물어본다면 글쎄올시다 2경기 올라프 픽을 시작으로 공격적인 모습을 승리로 연결시키는 바람직한 형태의 경기가 이어졌다. 약점으로 지적되었던 오뀨의 챔프폭에 대해서는 완벽하지는 않지만 커버가 되었고, 퓨어의 로밍은 발전하는 모습을 보여주며 와치의 부족한 부분을 잘 커버했다. 다만 와치의 3연 렉사이 챔프폭과 운영은 두고두고 보완해야 될 사항. 그 전에 강타 보완좀…

SKT vs CJ　　1위팀인 SKT를 대역전극을 통한 역스윕으로 잡아버리는 CJ의 승리로 끝나는 반전에 이어 나진도 2위팀인 KOO를 동일한 역스윕으로 잡아버리면서 중위권은 혼돈이 나타났다. 나진전에서 KOO가 지면서 반사이익으로 두 팀이 이득을 보게 되었는데 우선 SKT가 롤챔스 정규 1위와 롤드컵 자동진출을 확정하면서 1위팀의 자력진출이 자력이 아닌 괴상한 상황이 발생했다.

현재 4위에 10승 5패 라인에서 승점이 제일 떨어지던 CJ 역시 절호의 찬스를 잡았다. KOO와 kt 둘간의 매치업이 남았기 때문에 무조건 한 팀이 1패를 추가하는 상황에서 CJ는 삼성, 아나키, 롱주와의 대결을 남겨두고 있다. 상대적으로 저 3팀이 롤챔스에서 약팀으로 분류되는 만큼 남은 경기에서 전승을 한다면 세트 승패, 승점에 관계없이 무조건 3위 안으로 정규리그를 마감할 수 있게 되며 경우에 따라선[54] 2위까지 막판 스퍼트를 땡길 수 있게 된다. 서킷 포인트의 비중이 스프링에 비해 섬머가 높은 만큼 포스트시즌에서 올라오는 한 팀을 꺾고 2위 확보 시 KOO와의 서킷포인트 대결에서도 앞서며 롤드컵에 자력 진출할 수 있게 된다.

여담으로 2013년 롤드컵에 나진 소드의 진출을 확정지은 팀은 SKT T1 K였다. 또한 작년 2014 롤드컵에 SKT T1 K를 못가게 떨어뜨렸던 팀은 나진 실드였다. 이번에 나진이 2015년 SKT T1의 롤드컵진출을 확정해준 것은 이 스토리를 아는 사람이면 재밌는 장면이 아닐수 없다.

7. 73 삼성 0 : 2 kt[편집]

정규시즌 73경기 (2015. 07. 25.)

삼성 갤럭시		0	2	kt 롤스터	
×	×	-	○	○	-
5승 9패		결과	10승 5패		

정규시즌 73경기 MVP

1세트	2세트	3세트
김찬호 (Ssumday)		이종범 (Piccaboo)
		-

성장세가 보이는 약팀 vs 무섭게 도약하는 강팀

SKT에게 세트승을 따내고 털린 팀들의 동병상련 매치

삼성은 상성이라는 아나키를 상대로 끈질긴 싸움 끝에 승리하면서 기세를 찾은 듯 했으나, 롤 챌린저스에서 크라운, 퓨리&레이스, 이브, 큐베라는 최정예 멤버가 라일락을 위시로 한 롱주 2군한테 패배했다. 롱주 1군한테 가볍게 이겼으니 아무래도 우위이지 않겠냐라는 예상을 한 빛돌, 단군 해설을 무안하게 만들며(...) 또 다시 기복있는 모습을 보여줬다.

kt의 경우 SKT에게 역스윕을 당하긴 했지만 최강 SKT를 상대로

세트는 완승을 거두는 등 상승세를 보여주고 있다. 특히 피카부 영입 이후 kt는 정글러 스코어와 서포터 피카부가 2014년 댄디&마타를 떠올리게 만드는 시야장악과 공격적인 운영을 보여주고 있다. 덕분에 한동안 부진했던 애로우도 펜타킬을 2번이나 하는 등 좋은 모습을 보여주고 있고 다른 멤버들도 마찬가지다. 물론 SKT에게 피카부-스코어로부터 시작하는 공격적 운영이 파훼되긴 했으나 SKT니까 가능했다는 평이며 삼성이 똑같이 할 수 있을지는 의문이다.

앞서 언급한 것처럼 삼성은 이런 kt에 비하면 상황이 너무 심각하다. 롤 챌린저스처럼 롤챔스에서도 기복있는 모습이 보이는데, 이브의 경우 그라가스, 이블린을 잡으면 아무 것도 못하며 크라운도 스프링 때의 큐베를 떠올리는 눈치 없는 모습과 오버 플레이로 경기를 스스로 망치는 중이다. 오더를 맡고 있는 듯한 퓨리가 망하면 오더 자체도 망해버리며 이로 인해 큐베와 레이스도 스프링 때처럼 갈팡질팡하는 모습을 보이고 있다. kt는 멤버들의 합이 잘 맞지만 삼성은 서로 안맞고 있다. 또한 삼성은 전략만 좋고 운영이 없는데 kt는 스마트한 운영이 일품인 팀 중 하나다. 전라인에 영향을 끼치는 피카부&스코어의 호흡과 kt의 스마트한 운영은 사실 삼성한텐 없는 치명적인 부분이라 아무래도 삼성의 험난한 경기가 예상된다.

7.1. 1경기[편집]

왜 저 나무는 죽지 않는 건가요 시즌 2 15화

항상 보여주는 패턴 : 전략이 좋다 → 운영이 없다 → 패배

세계수의 위엄

밴픽 잘했다는 이야기는 들었으나 졌다(......)

삼성은 이즈리얼/쓰레쉬/코그모를 벤하고 럼블/니달리/바루스/시비르/브라움를 픽하며 포킹조합을 만들었고, kt는 라이즈/트페/칼리스타를 벤하고 마오카이/렉사이/아지르/코르키/잔나를 픽했다.

삼성은 많은 팀들이 시도했으나 좌절만 맛본 포킹조합을, kt는 최근 가장 많이 쓰이는 픽들로 무난한 구성을 갖추었다. 김동준 해설은 밴픽을 보고 나그네가 포킹을 잘 못피한다는 코멘트를 남겼고, 클템은 이에 동의했다. [55]

두 팀 모두 탑라이너들이 얼굴만 살짝 보여주고 라인스왑이 이루어졌다. 특이하게 럼블이 블루를 먹고 왔는데 클템은 아마 럼블에게 준 것 같다고 했고,김동준은 실수 같다는 평을 남겼다. 아무리 봐도 실수같다[56] 초반 킬은 없었는데 CS에서는 kt가 앞서나갔다. 특히 탑 라인은 6분까지 2배차이였고 이는 렉사이의 적절한 갱킹과 커버에 기초한 결과였다. 13분까지 킬이 나지 않는 상황에서 아지르가 먼저 집에 갔다온 사이 바루스와 니달리가 미드 타워를 깨기 위해 앞으로 나온사이 순간이동으로 마오카이가 건너오고 4인갱킹을 통해 바루스를 잡아내며 kt가 선취점을 기록했다. 깨알같이 미

깨는게 어땠을까 평을 남기는 클템 동시에 용까지 가져가면서 이득을 챙겼고 삼성은 탑과 미드 타워 모두 깨지 못하면서 아쉬움만을 남겼다.

이후 렉사이와 마오카이의 연합을 통해 럼블을 잡아낸 사이 삼성은 미드와 바텀 타워를 동시에 깨면서 본인들 픽의 장점을 살릴 가능성을 높였고 이에 맞서 kt도 탑 타워를 철거했다. 19분대에 탑 타워마저 철거하기 위해 시비르/브라움에 니달리까지 동원되었으나 성과를 거두지 못했고 그 와중에 다시 마오카이가 순간이동으로 넘어오면서 시비르/브라움을 잡아내며 킬 스코어는 4:0까지 벌어졌다. 김동준: 골고루 죽는거 안 좋은거예요 그냥 안 죽는게 안 좋은거 아닌가??하긴 SKT보면 꼭 그런것도 아닌거 같고 그래도 삼성은 본인들 픽의 의미인 포킹을 계속 시도하면서 kt가 용을 먹는것을 방해하며 미드 2차타워를 철거했고 도리어 용을 가져가며 킬 스코어는 밀리지만 글로벌 골드차이는 거의 없는 모습을 보여주었다.

그러나 30분경에 바론에 있다가 삼성이 본인들 블루쪽 진영으로 후퇴를 했는데 kt는 이걸 놓치지 않고 매섭게 달려들었다. 김동준 해설이 이야기했던 이동중에 잘리는 최악의 사태가 벌어지고 만 것. 럼블/바루스/시비르가 잡히면서 순식간에 kt쪽으로 기세가 확 기울었고 이를 놓치지 않고 바론버프를 두르고 kt는 본격적인 압박을 시작한다. 4번째 용이 출연하자 삼성은 몰려다니면서 용 근처에서 먹기위한 시도를 했는데, 머뭇거리는 사이 렉사이와 마오카이가

달려들며 포위를 시도했고 삼성은 여기에 적절하게 맞받아치며 선방했으나 이후에 이해할 수 없는 2인 용 버스트는 실패(......) 럼블은 잡히고 대신 잔나를 럼블이 잡았다 kt가 용을 챙긴다.

38분대에 바론이 다시 출연했고 kt가 먼저 시야장악을 통해 위치를 선점하며 바론을 치기 시작했고 이를 두고볼 수 없는 삼성은 뒤쫒아갔다. 문제는 삼성 선수들 모두가 거기 없었다는것. 와드 박고 상황 체크하러 갔던 브라움이 먼저 횡사하고 바루스도 순삭, 여기에 럼블은 2+1 행사급으로 짤리면서 다시 바론을 챙긴 kt는 상대 미드 2차타워 앞에서 바로 다이브를 시도 에이스를 띄우며 승리를 챙긴다.

kt나 삼성모두 초반에 킬이 나지 않는 상황에서 지루한 운영싸움이 이어졌는데 밑에 총평에서도 언급되지만 무난하게 할 거 다하고 운영 들어가면 삼성은 이기기 힘든 팀이고 그대로 이어졌다. 사실 초반에 CS가 밀리긴했지만 생각보다 큰 차이는 아니었고 오히려 타워는 먼저 철거하면서 포킹조합이 활약할 수 있는 판은 갖추어졌다. 그러나 이 포킹조합이 제대로 활약하는 모습은 찾아볼 수 없었는데(...) 매번 지적하는 커뮤니케이션의 부재와 시야장악 실패이다. 첫 바론을 앞두고 벌어졌던 한타에서도 바론쪽에서 본인들의 블루쪽으로 이동하는 과정에서 상대방에게 위치를 다 노출했고 이니시가 좋은 마오카이/렉사이가 이를 놓치지 않고 한타 승리를 이끌어냈다. 스타1에서도 시즈탱크가 시즈모드 풀고 이동할 때가 가장 위험한 순간이다. 사실 아비터가 스택시스 필드로 얼려도 위험하고

나와도 위험하고 마인폭사에도 위험하고 셔틀 질럿 떨구기에도 위험하다. 그냥 포킹조합은 존재하기 때문에 위험하다. 이후 2번째 바론에서는 먼저 kt가 버스트를 하는 과정에서 시야장악이 되지 않은 삼성이 따로따로(...)다니다가 차례대로 짤리는 모습이 연출되었는데 포킹조합은 어찌되었던 뭉쳐다니는게 필수이며[57] 만약 시야장악이 제대로 되지 않았다면 그냥 바론은 포기하고 수성에 전념하면서 상대의 실수를 노리는게 나을 수도 있는 상황이었다. 그게 쉽지 않지만종합해보면 삼성의 문제점을 그대로 보여준 1세트.

반대로 kt는 본인들의 장기인 피카부/스코어의 로밍을 통한 킬이 나오지 않으면서 답답하게라 쓰고 노잼이라고 읽으면 된다경기를 풀어갔다. 그렇지만 경험이라는 것이 어디가지 않는게 타워는 먼저 내줬지만 필요할 때 마다 순간이동을 이용한 마오카이의 이니시, 렉사이의 땅굴 갱킹이 이루어지며 조금씩 이득을 챙겼고, 시간때마다 시야장악을 통해 위치파악과 한타 이니시를 동시에 이루었다. 결국 운영의 차이가 승부를 가른 셈이 되었다.

7.2. 2경기[편집]

왜 저 나무는 죽지 않는 건가요 시즌 2 16화 마린이 밴당하니 썸데이가 시리즈 연장을 시키고 있다

서머 시즌 삼성이 보여준 가장 최악의 졸전

어디로 가야 하오

없는 팀의 한계.

클템:지금 스코어가 이브 머리위에서 지켜보는거 같아요.

클템:게임은 착하게 할수록 못하는 겁니다. 영악하게 상대방 입장에서 지독하다 소리가 나와야 잘하는거에요. 플레이를 말하는거지 패드립치란 얘긴 아니다. 카정도 갱도 안가던 착한 클템의 리신이 생각난다

유난히 큐베가 안쓰러웠던 경기 1경기는 초반에 유리하기라도 해서 희망고문이라도 있었다. 시간 아까우니까 보지마라. 괜히 삼성 최악의 졸전이 아니다.

삼성은 브라움을 선픽으로 가져가 바텀 듀오로 과거 깡패 조합으로 유명했던 브라움+루시안이라는 흑백형 조합과 이브의 첫번째 친구 리신, 그리고 크라운은 늘 그렇듯 아지르를 큐베는 kt가 마오카이를 가져가자 카운터 치기 위해 피즈를 가져간다. kt는 시비르, 알리스타라는 현 1티어 바텀 조합과 미드 빅토르, 정글 렉사이, 탑 마오카이라는 정석적인 조합.

그리고 kt는 브라움이 라인 스왑에 상당히 치명적으로 약하다는 잊혀져가는 약점[58]을 공략해 라인 스왑을 걸어버리고 이는 성공적이게 되어 다시 맞라인 구도가 됐을때 시비르는 BF를 루시안은 곡괭이를 사고 올 정도로 격차가 벌어져서 바텀이 사실상 터져버리고 피즈도 CS가 살짝 밀리는 상태. 그리고 kt는 완벽한 시야 장악으로 이브의 리신 동선 자체를 완전히 봉쇄해버린다. 해설진들은

대사인 "어디로 가야하오."를 언급하며 진짜 이브가 아무 것도 할 수 없는 상황이다라고 했을 정도. 그리고 전 경기와는 다르게 kt는 괜찮은 이니시에이팅 조합이었고 삼성을 몰아붙인다. 1경기와 마찬가지로 크라운이 퍼블을 따인건 덤. 결국 모든 라인이 망해버리면서 이브는 자신의 피지컬을 살릴 리신의 장점을 살릴 기회가 전혀 나오지 않았고 kt의 스마트한 운영으로 완벽한 시야 장악을 당해 갱 자체를 할 수 없는 지경에 이르고 억지로 다이브한 갱에서도 역갱을 당해 탑에서 킬을 따이는등 삼성은 완전히 망해버린다. 이후엔 그냥 양학게임. 삼성은 아무 것도 하지 않았고 우왕좌왕할 뿐이었다. 그래도 CJ, 아나키전에서 보여줬던 개싸움으로 상대를 당황하게 만들기라도 하나 싶었으나 kt의 피카부의 알리스타가 완벽한 꿍꽝 기습 이니시에이팅으로 항상 크라운을 잘라버리면서 한타를 벌였고 결국 엄청난 스코어 격차로 영혼까지 털리며 삼성은 아무 것도 못하고 아주 무난하게 패배한다. 삼성이 서머 시즌 보여준 최악의 졸전이었다.

7.3. 총평[편집]

삼성이 중상위권으로 치고 올라갈수 없는 이유, kt가 상위권인 이유를 모두 보여준 경기

오늘도 경기 내외적으로 배워야 할 걸 많이 받은 삼성, 주워담을일만 남았다현재까지 모습을 보면, 픽밴 빼고 코치진이 주워담는거 같지가 않다. 아니면 기껏 코치진이 주워담아서 전해주니 선수가 한귀로 듣고 씹거나 진짜 다데라도 중국에서 돌아와 주기를 빌어야

(...)

운영이 없는 팀은 반전을 꾀할 수 없다.

삼성 너네 진지하게 중상위권으로 올라가고 싶으면 제발 롤 선수 출신 코치좀 영입해라 좀.

아니 하다못해 사실상 삼성의 외부코치인 클템, 김동준의 이야기만 받아적어서 고쳐도, 기존 문제의 반은 고쳐지지 않을까..

kt는 삼성에게 없는 스마트한 운영으로 무난하게 승리를 가져갔다. 그리고 밴픽도 무엇보다 빛났는데 사실 요 근래 패치로 브라움의 Q가 마나 소모량이 줄어들고 데미지가 늘어나는 등의 버프로 오늘 경기에선 모든 팀들이 브라움을 1픽으로 가져갈 정도로 브라움이 1티어로 떠오르기 시작했는데, 사실 이러한 이유는 Q의 버프와 알리스타를 상대하기 좋다는 이유가 있다. 하지만 스프링 시즌에서 브라움이 잘 픽되지 않았던 이유는 수성메타에 적합한 잔나를 위시한 유틸성이 있는 서폿이 사랑받았던 메타였던 것도 있지만 브라움은 라인 스왑에 상당히 약하다는 이유이기도 했는데 kt는 브라움의 이러한 잊혀져가고 있는 약점을 이용한 스마트한 운영으로 브라움을 탱탱하고 공격성있고 변수있는 무서운 서포터에서 그냥 근육 빵빵하고 성격 좋은 맛집 아저씨로 만들어버렸다.

반면 삼성의 입장에선 왜 삼성이 중상위권으로 치고 올라갈수 없는지 여실히 보여주는 문제가 많은 서머 시즌 최악의 졸전을 보여줬다. 삼성의 경우 바텀이 퓨리&레이스 조합일땐 정글러와 탑이 커

부족해보이는 모습이 큰데 반면 바텀이 퓨리&루나일 경우 서포터와 탑의 커뮤니케이션이 하나도 이뤄지지 않고 상대 서폿이 커버오는 와중에도 라인에서 경험치를 먹는 의아한 모습을 자주 보여줬는데 오늘 경기 또한 마찬가지였다.

그리고 크라운의 경우, 극단적으로 말하면 스프링 시즌 때의 블리스와 전혀 다를게 없는 모습을 보여줬다. 스프링 시즌 때의 블리스의 경우, 미드 저격밴으로 인한 챔프폭 약점과 부족한 라인전과 눈치없는 포지셔닝 이후 맛집이 되는 전개를 보여줬는데 크라운도 미드 저격밴을 제외하면 사실상 스프링의 블리스의 단점을 모두 다 보여줬다. 롤 챌린저스때부터 크라운은 무리한 앞포지셔닝으로 항상 퍼블을 따이는 모습을 보여줬는데 오늘 모든 경기에서 퍼블은 전부 크라운이었다고 하면 설명이 다 될 것이다.

사실 1경기의 경우 포킹 조합을 위시한 전략은 매우 좋았다. 하지만 의아하고 부족한 와딩으로 그 포킹 조합이 무위로 돌아갔으며 kt의 마오카이를 제외하면 이니시 수단이 없는 상황을 이용한 날카로운 밴픽도 좋았으나 역시나 부족한 운영에서 나오는 부족한 커뮤니케이션으로 망해버린게 안타까울 따름.

참고로 삼성은 스프링, 서머 시즌에서도 바루스가 있는 경기로 진적이 있었는데 그때는 '원딜' 바루스였지만 그때도 소나&바루스로 상대 진에어 바텀 조합을 찍어누르다 시피 했으나 갱킹에 취약하다

약점을 이용한 벵기의 자르반에 농락당하다 패배했고, 나미&바루스로 op라고 취급받는 상대 칼리스타를 완전 디나이시키며 우위를 점했으나 역시 MVP욕심난 크라운의 하드쓰로잉으로한타를 말아먹으며 져버린 과거가 있는데 오늘 미드 바루스도 모든 한타에서 제일 먼저 잘리는등의 모습을 보면 삼성은 바루스에 무슨 마가 낀게 틀림없다. (...) 왜 처음만 이기고 후반가면 지는거니

위에서도 언급했듯이 삼성은 전략은 항상 좋으나 이 전략을 후반까지 이끌어가 승리를 도모할 운영이 무엇보다 필요하다. 사실 이 운영은 삼성팬들이 매번 질 때마다 피토할 정도로 언급하는 롤 선수 출신 코치의 영입으로 보완하는게 가장 이상적이고 효과적인 것 같지만 솔직히 이런 피드백이 전혀 이루어지지 않는걸 보면 삼성의 중상위권 도약은 많이 힘들어보인다.

삼성을 위해 약간의 변명을 해본다면, 어찌되었건 이 팀은 팀원들이 퓨리나 레이스를 제외하곤 이제 2시즌, 혹은 데뷔시즌인 선수가 대부분인 팀이다. 삼성의 위에 있는 팀들은 2014 롤드컵 이후 상황으로 인해 멤버 개개인은 팀 통합, 이적 등으로 재결합해서 만들어진 팀이라 할 지라도, 이미 2013~2014 LCK, NLB를 질리도록 겪은 멤버들이라는걸 고려하면, 사실 삼성에게 타팀들이 가지는 소위 운영이라는 단어로 뭉뚱그려 설명되는 5명의 움직임을 바라기엔 다소 무리가 있다. 이전 년도들에 비해 시즌이 굉장히 타이트하게 운영되는 점을 고려하면, 서머 시즌 종료후의 공백 기간동안 폼을

끌어 올릴 수 있을지가 관건이다.

한편, 삼성의 경기력이 들쭉날쭉하는 것도 어찌보면 당연한게, 오늘 경기에서도 보았듯이 준비해온 전략이 잘 먹히면 이기는 거고, 삐그덕 거리면 잘나가다가 터지고, 안먹히거나 아예 차단당하면 그야말로 속수무책으로 당하는 셈이다.대표적인 예로 이번시즌 1라운드 KOO와의 경기에서 처럼 말이다. 삼성에겐 아직, 준비해온 전략이 잘 안먹힐 때나, 상황이 불리해질 때, 이를 역전할 깊이있는 운영이나 결단력은 아직 없는 셈이다. 그냥 기본적인 cs 먹고, 마치 턴제 RPG에서 보여주듯이 상대가 내주는 타워 하나씩 철거하고 변수없는 무난한 경기 흐름이 되면, 앞서 언급했듯이 짬밥 찬 멤버들이 가득한 삼성 위쪽 팀들에게 얼마나 먹히겠는가

돌이켜 보면 룽주와의 경기에서 삼성의 승리도 준비해온 전략이 좋았거나, 혹은 뒤집을 한방은 갖추지 못한 상황에서 오늘 경기처럼 CS를 흡입하며 장작을 쌓아 올려놨더니 룽주가 기가막힌 쓰로잉으로 장작에 스스로 불을 붙이고 피폭 당했을 뿐이다(...)

결국 플레이 스타일을 정립해가는 과정의 하나로 소위 지면서 배우는 셈인데, 문제는 이 과정에서 나와야 할 피드백이 잘 이루어지지 않는게 아닌가 의심 스럽다. 게다가 오늘 경기에서 전반적으로 각 포지션에서 각자 아쉬운 모습이 나왔는데, 대부분의 경우가 이미 이전에 나왔던 모습들이라는 점을 고려하면 더더욱 의심 스럽

. 픽밴의 경우는 kt가 느슨하게 한 것도 있지만, 삼성이 잘한 점도 있는데, 스프링 때의 답도 없는 정글, 미드의 챔프폭과 비교하면 나아지긴 했다. 그러나 픽밴보다 중요한 것은 경기내의 플레이 인 점을 고려하면.... 아직도 삼성의 코치진, 선수들의 갈 길은 9만리다.

8. 74경기 삼성 1 : 2 진에어[편집]

정규시즌 74경기 (2015. 07. 29.)

삼성 갤럭시		1	2	진에어 그린윙스	
○	×	×	×	○	○
5승 10패		결과	9승 6패		

정규시즌 74경기 MVP

1세트	2세트	3세트
이성진 (Cuvee)	이상현 (Chaser)	이상현 (Chaser)

과연 어느 쪽 캐리머신이 더 강할까?

단점을 개선하고는 있지만 좀 부족한 팀 vs 1라운드 마지막 경기 이후 내리막을 타는 팀

kt에게 이제 막 얻어터진 팀 VS kt에게 얻어터지고 보약으로 입가심한 팀 영원히 고통받는 롱주 IM

kt 양학당한 피해자들의 서러움 폭발하는 동병상련 매치

미드 에이스VS미드 쿠잔이면 희대의 원피스 매치..인데 그럴 가능성이 적어보인다.

삼성은 지난 주 마지막 경기와 이번 주 첫 경기를 연달아 치르는, 다소 좋지 않은 대진표를 받아들었다. 그리고 삼성과 진에어는 7월 21일 롤 챌린저스 코리아에서 정예 멤버를 내보냈다. 물론 진에어의 경우 정글러는 체이서가 아닌 윙드였지만 나머지 멤버들이 롤챔스에서도 먹히는 쿠잔, 트레이스, 캡틴잭 등이었고 삼성도 퓨리&레이스 바텀 조합과 미드 크라운이라는 롤챔스 조합이었으나 두 팀의 결과는 매우 달랐다.

삼성은 롤챔스에서 롱주 1군을 양학하다시피 했지만 롤 챌린저스에서 라일락을 위시한 롱주 2군한테 패배하는, 롤챔스 성적을 생각하면 전혀 이해가 안가는 맛간 모습을 보여준 반면, 진에어는 롤챔스에서 핵노잼, 늪롤, 쫄보 메타 등 온갖 안 좋은 소리를 들으며 하향세를 타는게 아무래도 신경이 쓰였는지 나름 정예 멤버를 출전해 조합을 시도하는 모습을 보였고 좋은 결과를 얻었다. 사실 롤 챌린저스에서의 성적이 롤챔스에 영향이 있진 않지만 아무래도 멘탈 문제가 있을 것이기에(...) 아무리 한타와 싸움, 도박수로 승부를 보는 삼성이라지만 이러한 결과는 선수단에 상당한 영향을 미칠 것이다. 삼성은 바닥까지 떨어진 자존심을 어떻게 끌어올리느냐가 문제다.

경기인 kt에게 1세트는 준비해온 전략으로 '괜찮게 나가다가 삐그덕 거린 끝에 참패하고' 거기에 2세트에선 아예 '시종일관 끔살당하고 정신승리에 가까운 킬 딱 한 번 주워먹은' 참담한 경기를 선보였는데 과연 어디까지 피드백을 통해 단점을 보완되어 나올지가 핵심이다. 한 편, 바텀조합이 퓨리-루나 일 경우, 탑과의 커뮤니케이션이 안되는 경기가 2번의 kt전 모두에서 나온 만큼, 다시금 퓨리-레이스 조합이 나올지가 한편으론 기대된다. 레이스 선수가 서포터 치곤, 너무 전방 포지션을 잡다가 끊겨 죽기는 하지만 최근 LCK 흐름은 하드 이니시에이터나 서포터 포지션 치곤 튼튼한 편인 챔피언이 자주 나오는 만큼, 무엇보다 결정적으로 삼성에서 몇 안되는 '죽이되든 밥이되든 일단 해보자' 의 선수이며 또 실제로 그러한 행동 덕분에 이긴 경기들이 있는 만큼, 혹독한 평이 나온 kt전의 분위기 쇄신을 위해 가능성은 꽤 높다.

진에어는 kt에게 완패했지만 롱주를 잡아내면서 어느 정도 멘탈 회복에 성공했다. 챌린저스에서도 좋은 모습을 보이고 있고 롱주전에서 보여준 새로운 운영도 잘 맞으면서 초중반까지만 두고 보면 진에어가 분명 우위에 있다. 문제는 고질병인 후반 운영. 일반적으로 큰 격차를 벌려놓았을 경우 압박하면서 겜을 끝내거나 혹은 상대팀이 집에서 못 나오게만 해도 확실한 이득을 얻을 수 있는데, 진에어는 흩어져서 CS와 정글몹 섭취에 더 열을 올리면서 그 와중에 상대에게 끊기거나, 인원 배분에 실패해서 오브젝트를 헌납하는 등 게임 후반부에 아무 이유없이 질질 끄는 경우가 고 그러다가 CJ

대역전패를 당하고 멘탈이 붕괴되는 경우도 발생하는 등, 상대를 빈사상태까지는 몰고 가지만 거기서 마무리를 못하고 있다. 이번 경기에서 이전과 달라진 모습을 보인다면 진에어의 승리에 더 무게가 실리나 그렇지 않고 다시 고질병이 도질 경우 결과는 알 수 없다.

픽의 경우 아지르, 트위스티드 페이트가 큰 중점이 될 것으로 보이는데 사실상 삼성 미드 ABC라인중 A인 에이스는 롤 챌린저스에서 에코로 폭풍설사를 하며 엔트리에서도 제외되었고 B인 블리스는 나진 탱크의 제라스에게 영혼까지 털린 이후 롤챔스에서 행방불명된 후 챌린저스에서도 안 보이는등 감감무소식이며(...) 결국엔 그나마 나은 크라운의 출전 가능성이 높은데 크라운은 아지르 성애자로 어쨌든 무조건 아지르를 가져가려고 하는 경향이 짙은 선수인데 진에어의 경우 꺵맘의 아지르의 경우 큰 위협이 되지 않으나 쿠잔이 출전할 경우엔 얘기가 다르다. 1라운드때 삼성은 3경기에서 바텀 라인전을 그렇게 압살해놓고 또 전라인 전체적으로 상황이 좋았지만 크라운의 카시오페아가 감독도 빡쳐서 욕할 정도의(...) MVP를 노린 무리한 하드쓰로잉으로 다 이긴 경기를 말아먹었는데 사실 이는 쿠잔의 아지르가 슈퍼플레이를 한 이유도 매우 컸으며 심지어 롤 챌린저스에서도 쿠잔의 아지르를 앞세운 진에어의 2군한테 삼성이 털린 전적이 있다. 참고로 에이스가 미드 에코로 폭풍설사한 경기이기도 했다.

트페의 경우에도 크라운이 아지르 밴당하면 그 다음으로 뽑는 친

(...) 선호도가 높은 챔피언이고 실제로 삼성이 그나마 운영다운 운영을 보여줄때 뽑는 픽이기도 하며 진에어의 경우에도 kt에게 영혼까지 난도질 당하며 양학당하고 나서 비록 상대가 브롱주이긴 하나 깽맘이 텔포 트페라는 작년 롤드컵 중국팀 메타[59]를 들고와 늪롤을 벗어나려고 시늉하는 모습도 나왔던만큼 미드 밴픽 싸움의 무게가 상당할거 같다. 아지르, 트페, 빅토르 밴되고 양팀 다 늪롤 메타에 빠지면 카시, 제라스라는 핵노잼 매치가 나올 가능성이 높다는 비관적인 전망도 있다.

그리고 정글러의 경우에도 큰 변수가 될 것이다. 7월 28일 있었던 롤 챌린저스 코리아 서머에선 탑 트레이스, 정글 윙드, 미드 쿠잔, 원딜 캡틴잭, 서폿 체이 조합이었는데 사실상 롤챔스에서 나와도 안 이상할 조합이었고 말 그대로 상대를 양학하다 시피 하며 역시 롤챔스에선 절대 볼 수 없는 엄청난 킬 스코어차로 승리를 거머쥐었는데 이번 5.14패치로 엘리스가 버프를 받아 엘리스픽도 중요할 것으로 보이며 체이서만큼은 아니더라도 윙드 역시 상당히 날카로운 갱킹을 보여줬다. 특히나 정글러 싸움이 된 시즌5 메타에서 정글러는가 강한 진에어는 기분 좋은 기세다. 체이서가 윽박 질러도 수성만 하는 팀원들이 문제라 그렇지

반면 삼성은 미친 피지컬을 자랑한다던 이브가 니달리를 잡아도 초반에만 날카롭고 갈수록 존재감이 옅어진다던지 현 메타에서 1티어로 평가받는다는 이블린, 그라가스로 무난하게 갱킹도 오브젝트 관리도 시야 싸움도 이니시도 뒤처지는 모습을 보이며 다소 슬럼프

빠진 모습을 보여주고 있다. 그리고 행방불명되었던 블리스가 7월 28일 롤 챌린저스 코리아에서 2, 3개월만에 등판하는 모습을 보여주며 애잔함(...)을 선사했는데 미드 포지션에서 무려 정글러 포지션으로 전향하며 등장하는 모습을 보여줬다. 이브가 주전 경쟁해야된다는게 자존심 상해서 부진했던걸지도 모르겠다. 다만 블리스 역시 해당 경기는 승리하긴 했으나 그라가스를 잡고 상대 서폿 브라움에게 바위게를 스틸당한다던지(...) 상당히 소극적인 플레이와 궁극기 10번중에 대다수가 이니시보단 죽을뻔한 아군 혹은 자신을 살릴때만 쓰는 등의 모습을 보이며 "저래선 미드때와 다를게 없지 않냐?"'라는 얘기를 듣는등 혹독한 신고식을 치뤘다. 오브젝트를 앞두고 기세 싸움이 치열한 현 메타에서 슬럼프에 빠진 정글러와 공포심에 쩔어있는(...) 정글러를 가진 삼성은 솔직히 진에어의 정글러들의 활약을 생각하면 심한 불안요소이다.

다만 1라운드때도 삼성이 1:2로 석패했던 내용을 본다면 삼성이 좀 더 공격적으로 운용하고 진에어가 항상 보인 그리고 벗어나나 싶으면 항상 못 벗어나는무난한 늪롤 메타로 나온다면 삼성 입장에선 가능성이 약간이나마 있을지도 모를 일이다. 거기다 삼성은 위에서도 언급되었듯이 서포터로 레이스가 출전하면 안정적인 루나와는 다르게 상당히 공격적인 모습을 보여주기로 유명한데 실제로 삼성이 극후반에 기가 막힌 역전을 했던 경기들은 대다수 레이스 선수의 출전 비율이 높으며 유난히 "우리 이대로 무난하게 지느니 뭐라도 해보자."같은 모습이 많았는데 진에어는 유리할때도 상대가 성

기반을 마련해주거나 역시 유리할때도 상대가 실수할때까지 시간을 끄는 팀(...)으로 유명하고 상대의 저런 모습에 위축되어서 역전당했던 전적이 많은 팀인만큼 삼성은 얼마나 공격적으로 몰아붙이느냐 진에어 입장에선 얼마나 늪롤을 벗어나고 공격적이 되느냐가 관건이라고 할 수 있겠다. 다 필요없고 깽맘말고 삼성 카운터 쿠잔 출전시키면 경기 질질 안끌고 이길수 있을거 같긴 하다.

8.1. 1경기[편집]

진에어의 한심한 운영
아직도 버리지 못한 쫄보식 늪롤메타
작은 것을 노리다 큰 걸 잃고 모든게 끝난 진에어
0:6 -> 3:6 -> ??? -> YOU LOSE
탑을 집중적으로 노리던 진에어는 5용과 함께 무너졌다
사망장인 큐베
???: 잘 죽었어요

진에어는 다시 텔포트페로 빠른운영을 예고했으나, 이번에는 운영이 굉장히 느렸다. 오히려 상대 빅토르의 미드 적극적 압박에 트페가 전경기처럼 자유롭게 돌아다니지 못했고 진에어는 삼성의 구멍이라 여겨졌던 큐베의 헤카림을 적극적으로 노렸고 소기의 성과를 내긴 했으나 큐베가 홀로 굉장히 잘 버텼고, 그사이 삼성이 이런저런 이득을 계속보고, 결국 5용직전의 한타에서 체이서가 물리면서 시작된 한타에서 대패, 5용을 얻은 삼성은 미드를 돌파하여 게임을

.

그동안 수도없이 끊겼던 큐베는 이번에도 끊기는 모습을 보여주었으나 애초에 진에어는 죽자고 2~4명이 큐베만 노려대서 이는 어쩔 수 없었다. 하지만 큐베는 어떻게하면 잘 죽을수 있는지를 보여주면서 자신에게 진에어의 챔프들이 몰려오는 동안 삼성이 신나게 이득을 얻게 하며 결국 삼성이 역전한다.

여담으로 MVP도 큐베가 선정되면서 MVP 장면에서 수도없이 잡히는 모습만 나오는사망전대 합류 굉장히 희귀한 장면이 나와서 웃음을 주기도 했다. 전체 게임이 어떻게 흘러갔는지 모른다면 이상하게 생각되었을 장면.하지만 큐베가 쉽게 잡히지않아 진에어가 엄청난 투자를 하게 만들어서 삼성이 나머지에서 역전의 여지를 만들수 있게 한것을 생각한다면 충분히 이해가능한 선정이다.

진에어는 결국 고질병인 질질끄는 모습을 보이면서 역전을 허용한다. 가끔 빽도어가 나오긴 했으나 생존기가 부실하면서도 후반캐리가 가능한 삼성의 중심인 빅토르가 아닌 헤카림만 지속적으로 노렸던 점도 아쉬운점인데 여기에 너무 많은 투자까지 하기도 했다. 이로 인해 빅토르가 편하게 압박하면서 트페의 움직임이 제한되었고, 지속적으로 용을 내주어서 역전까지 허용했던걸 생각하면 진에어가 큐베를 너무 쉽게생각했던 결과라 할 수 있다.

8.2. 2경기[편집]

1 말아먹고 뒤늦게 정신차린 진에어분노메타?
??? : 괜히 그 챔피언의 장인이라는 소리를 하는게 아니거든요

초반 진에어는 다시한번 큐베를 노리기 위해 3인다이브를 했고 큐베와 같이있던 브라움을 잡긴 했으나 큐베의 저항에 자신들까지 정글, 서폿을 둘다 내주면서[60]2킬을 얻은 럼블을 본 진에어는 더 이상 탑을 파는것을 포기하고 바텀에 집중하기 시작한다. 체이서가 집중적으로 바텀을 보면서 바텀의 시비르, 브라움은 계속 끈기거나 집에가기만 해야했고 베인이 잘크기 시작한다. 전경기완 다르게 미드의 오리아나도 빅토르 상대로 나쁘지 않은 상황. 바텀에서의 이득으로 진에어가 계속 용을 챙겨가는 도중, 3번째 용이 나온다. 이 3번째 용이 나왔을때가 경기의 중요한 장면으로, 서로 대치중 베인을 잘 토스하긴 했으나 럼블의 합류가 늦으면서 베인이 살아갔고 결국 한타 대패, 이후 바론쪽에서 럼블이 같이 갔을땐 한번 이기긴 했으나 이미 베인이 크게 컸고 한타때마다 베인의 프리딜 구조가 나오고, 중요시점마다 충격파가 잘들어가며 삼성은 연전연패, 진에어가 3억제기를 내고 빠르게 마무리한다.

삼성은 큐베가 버티긴 잘 했으나 3번째 용에서 합류가 늦어 한타 대패한것이 정말 아쉬운 점.[61] 이때의 한타가 경기를 기울게 했고, 이후 바론쪽 한타에서 큐베가 일찍 있을땐 멋진 승리를 했단 점을 생각하면 아쉬움이 배로 는다.[62][63]

와중에 큐베는 죽는 장면으로 슈퍼플레이 장면을 차지했다. 이 정도면 진짜로 사망장인 큐 'The Death' 베 죽음 그 자체

8.3. 3경기[편집]

이기긴 했으나 장기전으로 갈뻔한 진에어의 경기

고춧가루를 뿌릴뻔 했으나 결국 자신들에게 쏟아버린 삼성

체이서가 혼자서 다 한 경기 괜히 진에어가 체이서 원맨팀 소리 듣는게 아니다.

마지막에 갱맘이 벽을 넘어서 이겼다

초반부터 체이서의 바텀, 미드갱이 정타로 탑은 한번도 안갔다 들어가면서 모든 라인의 성장이 말린다. 빅토르까지도 말린 상황에서 텔포트페는 자유롭게 들어가면서 진에어가 격차를 벌려간다. 코그모, 빅토르가 있던 삼성은 한타때 가끔 대승을 하면서 버티나 했으나 격차가 컸고, 매번 실수가 겹치면서 자멸하며 완패.

8.4. 총평[편집]

기본적인 운영이 아예 없는 팀 VS 어떤 팀이든 경기가 후반까지 가는 팀의 말도 안되는 경기

사실상 누가 잘하느냐가 아니라 누가 못하느냐였던 경기

체이서 혼자서 다 한 경기.

삼성 포스트 시즌 진출 좌절

, 롤은 전략만으로 하는 게임이 아니다. 코치가 스타 출신 코치라 그런지 전략만 좋고 나머지가 영 발전이 없다.

죽어도 잘 죽으면 MVP와 슈퍼 플레이를 챙길 수 있다

삼성은 그냥 삼성이 늘 보여줬던 괜찮은 밴픽과 괜찮은 전략을 꺼내든다 → 그게 성공하면 이긴다, 그게 아니면 진다라는 공식을 보여주는 여전한 발전없는 경기력을 보여줬고 진에어도 1, 2, 3경기 체이서가 모두 날카로운 갱킹으로 전라인을 헤집고 다녔으나 1경기에서 기묘한 한타로 대패하고 소극적이 되면서 그대로 역전 당하는 졸전을 보여줬고 2, 3경기도 초반에 스코어차를 벌리다 바론에서 한타 대패하고 질질 끌릴 뻔 하다가 체이서가 팀원들 멱살, 머리채 잡고 오더 내려서 승리한 것으로 진에어가 일단 승리하긴 했으나 체이서를 제외하곤 그리 좋은 경기력을 보여준게 아니었다.

사실 이번 시즌경기는 진짜 냉정하게 말해서 체이서가 다했다. 좀 심하게 말하자면 삼성 다섯명은 체이서 한 명한테 진거나 다름없다. 오늘 경기에서 정글러인 이브는 전 경기내에서 체이서에게 끌려다니는 모습을 보여줬고 서포터인 루나도 아무 것도 못하는 모습을 보여주는 등 너나할 것 없이 부진했다. 크라운은 아지르를 밴당하자 삼연 빅토르를 보여줬으나 2, 3경기에서 키워준 값을 못 했다. 사실 오늘 경기에서 삼성이 보여준건 퓨리가 칼리스타를 어느 정도 다루기 시작하면서 밴픽에 긍정적인 영향을 시사했다는 점과 데스장인큐베가 타워 어그로를 이용해 진에어 적진 2명을 같이 데

명장면을 만들어 낸 것 정도. 나머지는 모두 다 문제다. 여전히 운영은 찾아볼 수 없고, 팀원과 커뮤니케이션을 하기는 하는지 의심스러운 루나, 큐베의 모습은 이 팀이 정말 프로로써 피드백을 받는건지 의심을 받는 모습을 보여줬다. 삼성은 승강전은 피했지만 포스트 시즌이 물건너간만큼 다음 시즌을 기약해야 하는데, 프로 팀으로서 기본 중의 기본인 팀 단위의 커뮤니케이션과 운영의 부재를 보완하지 않는 이상 답이 보이지 않는다.[64] 이러한 문제는 지난 kt전에서도 나왔던 점인데, 보완의 기미가 전혀 안보인다는 점에서 안타까울 따름. 사실상 저번 kt전에 비해 유일하게 나아진 점은 오브젝트 주변 시야 관리 정도 하나뿐이라 봐도 무방할 정도이나 이것 또한 각 라이너간의 콜미스로 인해 빛이 바랬다. 사실 시야장악에서 삼성은 그동안 자주 이상한 모습을 보였는데, 상대 와드를 지우고 자신들의 와드를 깔고 나서 그 지역을 장악하고 이를 이용하는 게 아니라 와드만 박고 가버린다. 혹은 드래곤 리젠이 얼마 남지 않은 시간에 귀환을 탄다던지...해설도 언급한 점이지만 보통 리젠 시간 30초 시점부터 시야 장악 싸움을 하는데, 삼성은 한 4~50초쯤에 와딩을 해놓고 '아직 시간이 남았으니 귀환 혹은 라인 정리' 이 모습이 자주 나왔고 당연히 상대는 흔히들 하는 30초 시점에 시야 장악을 해놓고 그러면서 자연스럽게 용이 리젠되면서 시야장악 + 좋은 위치 선점이 가능하다. 오늘 경기에선 그러한 모습은 덜 나왔으나 앞서 언급했듯이, 정작 한타 인원 수가 맞지 않으면 아무 의미 없다. 그리고 오늘 경기에서 삼성은 이거 말고 좋게 봐줄만한 모습이 사실 없다고 봐도 무방하다.

스프링 후반 들어 성장하는 모습을 보였으나 다시 이전으로 회귀하고 있다. 거기다 정글은 더 심각한데, 챔피언 폭 자체는 늘었다. 처음에는 니달리밖에 할 줄 몰랐다는 수준에서 이제는 에코, 렉사이, 그라가스 등 1티어 정글은 다 다룰 줄 아는 모습을 보인다. 문제는 다룰 줄 아는 선에서 끝나고 만다는 것. 장기라는 니달리도 상위 정글러들에 비하면 어느 하나 뛰어난 점이 없다. 거기다 정글 동선 자체가 효율적이지 못하고, 갱킹, 역갱 커버, 시야장악, 오브젝트 컨트롤 어느 하나 장점을 보이지 못한다. 그렇다고 본인이 확실하게 성장해서 캐리하겠다던 스프링 시즌 때 니달리를 잡고 보여주던 컨셉이 있느냐 하면 이마저도 사라졌다.

크라운은 데뷔 초기 MVP를 노리다 게임을 망쳤다는 소리를 들을 지언정 신인의 패기를 보여주었으나, 경기가 쌓이는데 자주 패한 탓인지 패기는 사라졌다. 그나마 파밍은 많이 나아졌으나, 이지훈과 나그네가 이미 프로 무대서 입증했듯 파밍을 잘 한다고 해서 게임을 이길 수는 없다. 로밍의 부재나 콜 플레이의 미숙도 문제지만 더 큰 문제는, 파밍을 통해 CS를 흡입한다 쳐도 무리한 페이스 체크로 자주 짤리거나 전투가 시작되면 프리딜을 넣기 전에 물려서 죽는 경우가 허다하다는 점이다. 결국 파밍의 목적은 골드를 벌어서 전투력으로 환산하기 위한 것인데, 그렇게 골드를 벌어놓고 전투력을 발휘해야 할 미드 라이너가 힘을 쓰지 못하니 삼성의 부진은 어쩌면 당연하다 할 수 있다. 바텀듀오도 부진을 면치 못하고

. 초창기 팀의 장점으로 꼽히던 라인이었지만, 한타 페이즈에서야 팀이 프리딜할 구도를 못 만들어 준다손 쳐도 라인전에서조차 강력한 모습을 보이지 못하고 있으며 오히려 시야 확보 미숙으로 끊기기 바쁘다. 오죽하면 LOL의 간손미 라인 계보라 해서 CJ의 빠른별 - 갱맘 - 막눈 IM의 라일락 - 애플 - 엑스페션에 이어 삼성의 ABC가 거론될까(..) [65]

거기다 라이너들의 문제를 제쳐두고, 삼성의 가장 큰 문제는 팀 단위의 플레이다. 큐베의 순간이동 운용이 자주 지적받는데, 이 상황을 보면 큐베가 라인을 당겨먹을 때 상대 텔포 유무를 계산하지 않고 싸움을 걸어서 수적으로 밀리는 한타를 벌여서 지고, 뒤늦게 큐베가 합류하지만 손을 쓸 수 없는 상황을 만들어놓는 것이다. 결국 순간이동 메타서 순간이동을 활용할 환경을 조성하는 것은 탑 라이너의 재량보다 팀 단위의 역량이다.

그나마 CS 수급능력은 많이 개선되었다. 미드 라이너인 크라운의 파밍능력도 파밍능력이지만 다른 라이너들도 많이 개선되어, 이제는 오브젝트 취득 상황이 비슷할 때 글로벌 골드가 많이 차이나는 정도까지는 가지 않는다. 그러나 그렇게 쌓은 cs를 바탕으로 경기를 유리하게 이끄는/불리한 상황을 뒤집는 과정이 전무하다. 이 부분은 팀원 중에서 누가 되었건 적극적으로 주도해야 하는데, 스프링 시즌부터 현재까지 그럴 법한 선수는 레이스선수 정도다. 비록 레이스가 적극적으로 앞 라인에서 움직이기 때문에 몸이 약한 서포터

잡을 경우에는 문제가 되지만, 그럼에도 이런 이야기가 나오는 건 삼성의 엔트리에서 적극적인 시도를 보인 경우는 대개 레이스가 출전한 경우이기 때문이다.

코칭스태프도 반성해야 한다. 어느 종목이고 마찬가지지만, 획기적인 전략이 승부를 결정짓는 것은 아니다. 결국 그 전략을 뒷받쳐 줄 운영 능력을 겸비해야 한다. 그러나 지금 삼성은 전략에서는 노력하는 게 보이나, 정작 운영에서 무엇을 노력하고 있는지를 알 수가 없다. 비록 그들이 LOL에서 1군 코치로 활동하거나 경력이 있던 코칭스태프는 아니지만, 그렇다고 해서 면죄부를 받기엔 그들이 팀에 합류한 지 적지 않은 시간이 지났다.

많은 팬들이 삼성에게 상위 6팀 수준의 운영을 바라는 것은 아니다. 상위팀들의 멤버들은 적어도 2년 이상 수많은 대회를 치르면서 실전을 치르고 훈련했던 만큼, 그 기간의 경험은 쉽게 따라잡을 수는 없다. 그러나 팀 단위의 움직임과 연계 플레이, 즉, 운영에서 개선되진 못해도 시야 장악에서의 미스와 뻔한 갱킹 타이밍의 회피 같은 부분에에서부터 조금씩 고쳐 나간다면, 그리고 이를 발판으로 스크림과 경기에서 좀 더 승리를 챙기면서 자신감을 갖고, 이를 발판으로 운영을 확립한다면 16년에는 삼성도 상위팀에 도전할 수 있을 것이다.

진에어도 이기긴 하였으나 여전한 늪롤의 모습을 벗어나지 못했

. 아니, 진에어는 핵쫄보 늪롤 메타의 심화판을 보여주고 있었다. 갱맘의 텔레포트를 활용한 홍길동 트페까지는 그래도 전략적 픽이라고 할 수 있으나, 1세트에 진에어의 조합을 보면 트페에 코르키-니달리라는 포킹 조합을 준비했다. 이런 조합은 포킹하면서 트페가 라인을 압박할 시간을 벌겠다는 이야기이지만, 다른 말로는 한타를 가급적 회피하겠다는 말이다. 요즘 메타면 탑과 정글이 1-3-1 스플릿을 할 수 있으면서 동시에 한타도 강한 조합이 충분히 나오고, 트페도 한타 때 존재감이 없는 챔프도 아니다. 그런데 진에어는 노골적으로 한타를 회피하겠다는 조합을 짜왔고, 실제로 갱맘의 트페는 끊기지는 않았지만 거의 한타를 하지 않았다. 최근 진에어가 한타에 대한 자신감이 떨어졌다는 걸 입증하듯 진에어는 한타를 회피하는 조합을 짜와서 한타를 회피했다..

그 덕분에 1경기는 어이없게 역전당하기도 했으나 2, 3경기는 이 노답들을 데리고 이기기 위해선 답이 없다 느꼈는지체이서가 초반에 갱킹을 활발히 돌아다니면서 킬까지 휩쓸어먹으며 아군중에서 2번째로 골드를 많이 버는등의 하드캐리를 보여주며 왜 체이서가 정글 그 자체인 뱅기신을 제외하고인간계 최강 정글러란 평을 듣는지를 보여줬다. 다만 체이서의 날카로운 갱킹으로 초반부터 상대를 몰아붙였는데도 이를 더 굴려서 상대를 몰아치지 못한 부분은 현 진에어의 문제점을 보여주었다. 멱살잡고 캐리한 체이서를 제외하면 진에어 전원이 삼성보다 잘했다가 아니라 삼성이 체이서보다진에어보다 '더 못했다' 였기에 리드할수 있었던 상황이라 이겼음에도 피

시급하다.

통합 진에어의 뼈대였던 진에어 스텔스 시절에도, 그리고 진에어가 쿠를 제외한 강팀을 잡아내며 맹위를 떨쳤던 스프링 1라운드에도 진에어는 이렇지 않았다. 스텔스 시절에는 강력한 라인전과 공격적인 플레이로 프로에 적응중이던 선수들을 데리고도 그 존재감을 떨쳤고, 통합된 후 프리시즌에는 경기력은 불안정했을지언정 각 라이너가 슈퍼 플레이를 보일 정도의 기량은 갖추고 있었고, 스프링 시즌 들어 메타에 적응한 선수들이 기량을 떨치며 강팀들까지 연이어 잡아내며 3위 경쟁까지 했다. 그러나 약팀들에게 연이어 잡히면서 의적 소리를 듣자 진에어는 실수를 줄이고 안정적인 플레이를 하는 쪽으로 선택했고, IEM에서의 경험을 기반으로 공격적인 메타가 도입되면서 SKT, kt, CJ가 강팀으로 도약했을 때 진에어는 추락하면서 스프링 시즌 간신히 4위를 수성했고, 서머 들어서도 간신히 상위권에 걸쳐 있는 게 현실이다. 진에어는 이제 과거를 회상해보면서 팀의 발전 방향을 재검토해야 한다. 적어도 하나 확실한 게 있다면, 지금처럼 실수를 두려워하고 운영에 의존하면 진에어는 더 이상 상위권으로 치고 올라갈 수 없다는 것이다.

9. 75경기 스베누 0 : 2 롱주[편집]

정규시즌 75경기 (2015. 07. 29.)

스베누	소닉붐	0	2	롱주	IM
×	×	-	○	○	-

15 결과 4승 11패
정규시즌 75경기 MVP
1세트 2세트 3세트
김태일
(Frozen) 김태일
(Frozen) -

이제는 더 이상 물러설수 없는 스베누 VS 두 시즌 연속으로 폭탄 돌리기의 희생양의 되고 싶지 않은 롱주 IM

스베누는 시즌 전패를 멈출 수 있을것인가!

역대급 졸전의 주역들이 다시 만나면 어떤 일이 벌어질 것인가?

2편

미리보는 승강전

남은 상대가 나진, 진에어, KOO인 스베누에게는 이 경기가 전패 탈출에 성공할 수 있는 마지막 기회일 가능성이 높다. 진다면 승강전 강등도 미리 확정되어 버린다.그러니까 여기서 지면 스베누는 꿈도 희망도 없다. 낭떠러지가 눈앞까지 온 상황에서 자신들이 가진 모든 카드를 투입해야 할 상황이지만 분위기는 최악.

롱주는 여전히 약체를 벗어나지 못하고 있지만 최소한 2라운드의 뉴 롱주 IM은 1라운드보다 나은 모습을 보여주었다. 실제 스베누를 잡은 아나키도 가볍게 잡아내기도 했으므로 이미 포스트시즌 진출

무산되었지만 승강전을 생각하면 여기서 스베누까지 잡아내면서 앞을 생각해야 할때.

9.1. 1경기[편집]

간만에 보는 롱주의 화끈한 경기

앞경기가 워낙 지루해서 훨씬 더 재밌게 느껴진다

??? : 아 내 펜타

롱주는 챌린저스에서 좋은 모습을 보이는 라일락이 선발, 정글로 스푸키가 나온다.

스푸키는 아마추어 시절(감자갓) 장인으로 유명했던 올라프를 꺼내들었다. 그리고 브라움과 쓰레쉬를 밴 당하고 알리스타도 밴한 이그나 는 레오나 픽을 선택했다.

후반 한타에서 프로즌이 트리플 킬을 냈으나, 로어의 시비르가 크리가 터지는 바람에 펜타킬에 실패했다.

???: 아 크리 잘 뜨네

9.2. 2경기[편집]

돌아온 선쉔님의 도발 강의에 주목하라

미드이즈의 마지막 꿀까지 쪽쪽 빨아먹는 프로즌

미드 이즈 막바지에 와서 꿀을 빨다니 늦었잖아

픽밴부터 이해할 수 없는 모습을 보여줬다. 상대가 2연속 미드이즈를 가져가는데 미드이즈를 카운터 칠 픽이 이번엔 아예 없었다. 미드이즈는 크지 못하게 짓밟거나 확정 CC로 방해하는 상대법이 일반적이다. 탱커로 기용한 마오카이에게는 확정 CC가 있지만, 마오카이는 사정거리가 짧은 챔피언이라 앞라인이 붕괴되기 전까지 극후방에서 딜하는 이즈리얼을 포착하기 어렵다. 렉사이 또한 이즈를 봉쇄하기에 적합하지 못하니 스베누에게 남은 대항법은 미드에서 이즈를 박살내는 것. 마침 상대는 이즈를 선픽했고, 스베누는 이즈리얼이 미드로 확정나는 마지막 순간까지 미드챔프를 숨겼다. 당연히 카운터 칠 수 있는 픽을 고를 수 있었다. 예를 들어 라인전에서 이즈리얼을 몰아붙일 수 있는 아지르나 한타 단계에서 하드카운터로 뽑히는 트페 등이 있었고, 차선책으로 룬 감옥이라는 CC를 가진 라이즈를 갈 수도 있었다. 하지만 스베누의 선택은 룰루였다. 룰루에게도 타겟 CC가 있기는 하지만 사정거리가 아주 짧은데다 움직임을 봉쇄할 수는 없기에 한타에서 이즈를 묶기 힘들고, 라인전에서는 점화를 들더라도 억제력이 부족할 판인데 정화를 선택하여 이즈리얼이 편하게 크게 됐다. 애초에 정화를 들었단 거 자체가 사신이 이즈리얼을 맞상대할 생각이 아예 없었다는 방증이다. CC기 하나 없는 이즈리얼을 상대로 뭐하러 정화를 들겠는가. 상대의 픽을 고려하지 않고 하드캐리 원딜인 코그모만 잘 크면 된다는 안이한 생각을 픽밴에서 보여줬다. 그나마 CC기를 세 개나 가진 쓰레쉬가 변수를 만들고 코그모를 지키는 역할을 둘 다 수행

수 있었으나, 이는 달리 말하면 그나마 사정거리가 긴 사형 선고만 피하면 스베누는 변수를 만들 수 없다는 것과 진배없었고, 룽주에게는 캐리력이 우주를 뚫는다는 미드이즈가 있어서 코그모 방위대식 한타는 충분하지 못했다.

설상가상으로 스베누는 원래 라인전을 이기거나 리드해야 할 라인에서조차 오히려 밀렸다. 룰루가 이즈리얼의 성장을 방해하지 못하는 것은 그렇다고 쳐도, 바로 앞 세트에서 초반 상성 관계를 똑똑히 보여준 마오카이-쉔의 역구도에서 마오카이가 쉔을 전혀 위협하지 못했고, 대부분의 섬머 인기 원딜에게 상성상 앞서는 코그모는 시비르의 푸시력에 떠밀려 엄청나게 이른 시간에 포탑을 내주고 말았다. 허무할 정도로 쉽게 봇 라인전을 끝낸 브라움은 탑 로밍을 가서 2탱커로 탱커를 잡는 사건을 터뜨리면서 이때부터 쉔은 못말리는 존재가 되어갔다. 잘 성장한 쉔은 계속해서 스플릿 푸시를 하며 성공적으로 스베누를 괴롭혔다.

그런데, 룽주가 연달아 실책을 범하기 시작했다. 미드 포탑 근처에서 얼쩡대다 사형 선고에 맞고 브라움이 끊긴 것까지는 그 직후 쉔이 궁극기로 봇 교전에 합류하여 도발 대박으로 킬을 만들고 탑에 순간이동으로 바로 넘어가서 이득을 본 덕에 적당히 넘어갈 만도 했지만, 밑 지역에서 이즈리얼이 앞에서 스킬을 피한답시고 쓴 비전 이동이 사형 선고에 빨려들어가면서 사망하는 대형사고가 발생하더니, 잇따라 쉔과 이블린이 위험한 포지션에서 얼쩡거리다가

내주었다. 그리고 이 중 3킬이 코그모의 입에 들어갔다. 비록 코그모의 CS는 많이 뒤쳐졌지만 이렇게 획득한 킬 덕에 코그모의 성장이 충분히 이루어졌고, 롱주가 더이상 자신감을 갖지 못할 상황이 됐다. 이를 바탕으로 스베누는 포탑 수를 역전시키고 그동안 엄두를 못 내던 드래곤을 획득해서 스코어를 2:1로 따라가는 등 롱주를 기세 좋게 추격했다.

그러나, 스베누의 희망은 4번째 드래곤에서 좌절되고 말았다. 롱주 선수들이 상대 앞 라인을 상대하는 동안, CC 걸고 빠진 브라움의 뒤를 이어 점멸 도발으로 진입한 쉔이 핵심 챔피언인 코그모를 포함해 3명의 어그로를 잔뜩 끌고는 간신히 살아돌아갔고, 모두 실피가 된 상황은 전투 지속력이 뛰어난 이즈리얼에게 웃어주었다. 시비르와 이즈리얼이 퇴각하는 적에게 과감히 뛰어든 결과 롱주는 시비르 1킬 & 이즈리얼 3킬을 획득하고 미드 억제기까지 파괴하며 순식간에 돌이킬 수 없는 차이를 벌렸다.

그때부터 스베누는 사실상 저항할 힘을 잃었다. 어시를 쓸어담으며 한층 더 성장한 쉔이 마음껏 스플릿을 하는 동안 롱주 4인이 이즈리얼의 포킹력을 바탕으로 봇을 억제기까지 뚫어버렸고, 이후 탑 쪽으로 회전하는 롱주와 스베누 사이에 최후의 한타가 벌어지지만, 코그모가 쉔에게 꽁꽁 묶이는 사이 스베누의 앞 라인이 파괴되어버리고 곧이어 코그모 등의 잔류 병력마저 정리당하며 롱주가 2세트에서도 승리를 수확하게 됐다.

9.3. [편집]

스베누여 강등행 급행열차를 타라

스베누의 폭풍눈물

스베누의 전패가 한걸음 가까워졌다

SKT에게 양학당하기전 보약을 섭취한 롱주 사실 롱주가 털릴게 뻔하니까 보약이라기보단 청심환에 더 가깝지만

오늘도 전패하고 카메라에 잡힌 스베누의 모든 선수들이 전부 눈물을 짓고 오열하는 모습을 보여서 보는 시청자들의 가슴을 짠하게 만들었다.

스베누는 픽밴을 고를 때도 전체 팀원이 골고루 강한 픽밴보다는 특정 조건에 힘을 실은 컨셉픽을 선호하는 것 같은데, 아쉽게도 스베누에게는 지금껏 그런 컨셉픽을 소화할만한 운영능력이 없다. 똑같이 분명한 약점이 있는 약팀으로 취급받고 있는[66] 삼성은 신인 선수들을 대거 뽑았기 때문에 커뮤니케이션에 문제가 있지 않나라는 식의 지적을 받고 있다. 삼성은 경기 들어가기 전에 픽밴을 비롯한 전체적인 틀을 코치진들이 메꿔주는 인상도 강하다. 즉 삼성의 커뮤니케이션 문제는 코치진이 정해준 전략을 팀원들이 실제로 실행할 수 있느냐에서 불거져 나오는 문제다. 반면 스베누의 경우에는 픽밴을 짤 때 자신들이 원하는 경기양상을 정해두긴 하지만 그것을 위해 상대의 픽을 어떻게 카운터칠지에 대해 심리전을 거는

매우 약하다. 그러다보니 상대가 내놓는 픽에 자신들의 픽이 좌우되는 경향이 유독 강하고, 그 때문에 자신들이 준비해 둔 컨셉도 흐려진다. 컨셉이 흐리다는 것은 전략의 목표가 어정쩡해진다는 것이고, 그 말은 라인전과 국지전 단계에서 실행해야할 전술 목적이 모호해진다는 거다. 그러니 경기를 할 때마다 우왕좌왕하는 모습이 자주 나올수밖에 없는 거다.

1경기는 스베누-쉔 롱주-마오카이픽을 가져갔고, 2경기에는 반대로 스베누-마오카이 롱주-쉔을 가져갔는데 그 때 나타난 경기양상도 두 팀의 격차를 보여준다. 1경기에서 스베누의 쉔은 롱주의 마오카이 때문에 스플릿 푸쉬는 못하고 계속 자기 라인에서 마오카이를 맡아야 했다. 라인클리어능력과 탱킹이 상대적으로 약한 쉔에게 그런 상황은 꽤 가혹했다. 반대로 2경기에서 롱주의 쉔은 스베누의 마오카이를 상대로 초반에 라인이 밀리긴 하지만 1차 포탑 아래서 cs를 얌전히 받아 먹으면서 힘을 키웠다. 그리고 다른 라인이 흥하자 자신이 순간이동을 두 번 할 수 있다는 이점을 이용해 한타운영에서 주도권을 계속 움켜쥐었다.

그나마 스베누가 거둔 성과라면, 상대가 약하기는 했어도 그동안처럼 무력하지는 않았다는 것. 매번 픽밴에서 밀렸음에도 스베누는 더러 날카로운 판단을 보여주었고 상대의 실수를 잘 포착해서 제대로 찔렀다. 그랬던 덕에 2세트 때는 답이 안 나올 것만 같던 게임을 비슷하게까지 끌고갈 수 있었고, 이는 앞으로 스베누에게 분명

발전의 여지가 있음을 보여 준다.

롱주는 성적이 잘 안 나오고 팀원이 계속 교체돼 여러가지로 힘들었지만 손발을 맞추기 위해 더 노력했다고 MVP 인터뷰에서 밝혔다. 사실 롱주의 경우에도 경기 내용이 아주 좋았다고 보기는 어려웠다. 그나마 자신들보다도 약하다고 평가받는 거의 유일한 팀을 상대하면서 1세트에서는 그나마 양호했으나 2세트에서는 크고 작은 실수를 연달아 하며 반쯤 게임을 던졌고, 그렇게 실수가 반복되자 움츠러들면서 소극적이고 수동적인 운영으로 돌아갔다.

그래도 롱주는 어쨌든 2:0 승리를 거두었고, 상대가 약팀이었다고는 해도 라일락이 간만에 출전해서 괜찮은 경기 내용을 보여주었기에 수확이 없다고는 할 수 없다. 라일락과 액스페션의 스타일은 분명히 차이가 있기 때문에 라일락이 기용 가능한 카드로 나와 준다면 더 다양한 전략을 시행할 수 있게 된다. 간만에 맛본 승리인데다, 마찬가지로 간만에(...) 라인전에서 상대에게 승리를 거둔 경험이 그동안 계속되는 부진으로 인해 사라졌던 자신감을 어느 정도라도 고취시킬지도 모르는 일.

10. 76경기 아나키 0 : 2 CJ[편집]

정규시즌 76경기 (2015. 07. 30.)

레블즈 아나키		0	2	CJ 엔투스	
×	×	-	○	○	-

4　12패　　결과　11승 5패
정규시즌 76경기 MVP
1세트 2세트　3세트
신진영
(Coco)박상면
(Shy) -

CJ의 막판 스퍼트, 제 1막
보약먹고 어느 정도 기운 차린 하위권 팀 vs 최강의 황제를 잡고 기세가 오른 상위권 팀
이번엔 한 세트로 끝내지 않겠다! vs 이번엔 한 세트도 내주지 않겠다!
롤챔스를 무정부 상태로 만들고 만들 뻔한 팀들간의 Rematch[67] 니들이 한거 우리라고 못할쏘냐
우리는 기억한다, 방관룬 블라디를.....

CJ가 포스트시즌에서의 위치를 결정할 수 있는 첫번째 관문. 서머 1라운드를 5위로 마감한 CJ는 전 경기에서 보여준 기적을 바탕으로 남은 경기를 전승하게 될 경우 최소 3위 라인을 확보하게 되어 포스트시즌을 준비하는 데 상대적으로 유리한 위치에 서게 된다.

아나키는 최약체 스베누를 잡고 어느 정도 멘탈을 회복함과 동시

2라운드 첫 승을 건졌다. 그러나 스베누를 잡았다고 아나키가 CJ를, 그것도 한국을 넘어서 세계 최강을 노리던 SKT를 잡아낸 CJ의 기세를 상대로 승리를 할 수 있을 것이라는 생각은 하기 힘들다. 물론 1라운드 때는 한 세트를 따낸 경험이 있지만, 당시에는 아나키의 싸움꾼 기질을 몰라서 당한 감이 없지 않아 있었고, 그 다음 세트부터는 CJ의 완벽한 학살극으로 마무리 지으며 아나키의 돌풍을 잠재워버렸다. 미키는 여전히 극한의 공격성을 주체하지 못해 번번히 짤리는 모습을 보여줬고, 탑과 봇듀오는 스베누전을 제외하면 2라운드에서 안 터진 적이 있는지 기억을 되짚어 볼 정도로 폼이 하락한 모습을 보여주고 있다. 그나마 어떻게든 팀을 살려보려고 노력하는 것이 정글러인 리라인데, 애초에 정글러가 어떻게 해보기도 전에 각 라인이 붕붕펑하며 터져나가니 리라 입장에서도 답이 안 나와 보이는게 사실이다.

CJ는 그야말로 역대급 역전극을 일으키며 한국 최강을 넘어 세계 최강 팀이라고 불리우던 SKT에게 서머 시즌 첫 패배를 안겨주었다. 1세트에는 역시 SKT에게는 안 되는구나라는 생각이 들게 만들었지만, 2세트에선 운영의 극한을 보여주는 SKT를 상대로 운영싸움에서 이기며 상위권 팀임을 증명하더니, 3세트에서는 2012년 서머 시즌에서 아주부 프로스트가 CLG.EU를 상대로 보여준 역전극에 버금가는 희대의 대역전극을 보여주며 SKT를 인간계로 끌어내리는데 성공했다. 당연히 기세가 하늘을 찌를수 밖에 없을 것이다. 더군다나 CJ 라이너들의 라인전 역시 준수한 편에 속하기 때문에,

1 때의 방심만 반복하지 않는다면 라인전부터 터져나가는 아나키를 상대로 패배를 당하지는 않을 것이라는 의견이 지배적이다. 물론 현재 롤챔스판은 지난주 프리뷰들을 무색케하는 경기들로 하루아침에 혼돈의 도가니로 빠져든 상황이라 결과는 나와봐야 알지만(...)

CJ가 지각으로 주의를 받으면서, 기존 스페이스의 퍼즈로 인한 주의까지 합 2회 경고를 받아 승점 -1 처분을 받았다.

10.1. 1경기[편집]

??? : 우리 팀 쉔에는 영령이 깃들어있단다

운영의 CJ라는 명성의 중심엔 쉔이 있었다.

??? : 저 챔프는 게임이 끝나면 딜량이 하늘을 뚫을것 같은데요?

아나키가 럼블을 밴한 뒤 트페와 아지르까지 밴하면서 미드 이즈리얼을 픽하나 했으나 빅토르를 선픽했고, CJ가 쉔, 미드 이즈리얼, 원딜 코그모를 가져갔다. 이에 아나키는 점화 헤카림을 가져가면서 쉔을 말리겠다는 의도를 보였고, 초반에 아나키가 봇 교전에서 연이어 이득을 보는 듯 했으나 정작 드래곤은 CJ가 잘 챙기고 있었고, 헤카림이 쉔에게 솔로킬을 당하면서 게임이 터졌다. 상대에게 쉔을 쥐어주면 쉔을 말려야 하는데, 말리기는커녕 오히려 솔킬까지 내주며 억제력을 상실했고 이후 잘 큰 쉔을 이용해 1:3:1 스플릿에 들어갔다. 점화 헤카림을 뽑았는데 쉔을 막을 수는 없고, 그렇다고

시비르가 빠지면 미드와 봇이 터져나가는 선택지 속에서 아나키는 경기가 말리기 시작했다. 그나마 CJ가 바론을 잡는 와중에 뒤를 공략하는 절호의 찬스를 잡았으나, 쉔이 4:1을 해내고 살아서 도주할 동안 정비한 CJ가 한타를 길게 끌었고, 쉔은 도주한 뒤 순간이동으로 다시 합류해서 결국 아나키는 바론을 공략하는 상대의 뒤를 치는, 아주 좋은 기회를 잡았음에도 쉔을 끊지 못해 한타를 패했다. 이후에는 CJ의 연이은 공격을 얻어맞다가 아나키가 결국 서렌을 치면서 CJ의 승리.

아나키가 총 6만 3천의 딜을 가했는데, 코코가 혼자 5만 1천의 딜을 퍼부으면서 팀 딜의 46%를 가하면서 MVP를 가져갔다. 30분대 초반에 cs400을 넘기는 슈퍼파밍은 덤 우리 팀이 원딜이 약하다고? 그럼 원딜을 하나 더 가져가면 그만이지! 2편

10.2. 2경기[편집]

프로레벨에서 학습능력이 없으면 어디까지 깨질 수 있는지 보여준 명확한 해답

또 속냐, 아나키!

??? : 너네가 영령이 무서운 걸 모르는구나?

??? : 쓰레쉬가 제일 잘했어요!

CJ는 정글 렉사이, 서폿 알리스타를 제외하면 1세트 때와 같은 픽이었다. CJ의 밴은 미키를 의식한 제드, 트위스티드 페이트, 야스

3미드 밴, 아나키의 밴은 라이즈, 칼리스타, 그리고 의외로 브라움이었다. 아무래도 소규모 교전에서의 브라움이 더 무섭다고 생각했기 때문으로 보이지만, 결과적으로 쉔이 또 풀렸다. 그리고 아나키는 멸망했다

미키가 무리하다 자꾸 끊기면서 게임이 CJ에게 유리하게 흘러갔다. 아리를 잡고 미드 이즈리얼에게 CS를 밀리는 진풍경을 보여주며 시작하더니 CJ의 연계에 죽고, 나중에는 쉔의 도발 끝자락에 걸리며 타워에게 맞고 도망가던중 궁과 점멸 모두 살아있는데도 불구하고 솔킬을 내주는 진풍경을 보여줬다. 그나마 눈꽃이 체력이 낮은 코코를 상대의 정글 지역에서 점화까지 써가며 끊어내는 모습을 보여주긴 했으나 그것만으론 게임에 변수를 창출해낼 수 없었고, 모든 라인이 잘 큰 CJ가 무난히 찍어눌렀다. 그나마 CJ가 봇 2차 타워를 공략할 때 몰래 바론을 시도해서 성공하긴 했으나 그 대가로 잘 큰 이즈리얼에게 트리플 킬을 헌납했고, 결국 전투 의지를 상실한 아나키가 또다시 서렌을 치며[68] CJ의 완승.

10.3. 총평[편집]

오늘도 무난히 이긴 CJ 그 와중에 샤이의 트롤쇼 홍보
아나키, 이대로는 안 된다

CJ는 1세트 바론 오더를 제외하면 모든게 완벽했다. 탑 쉔에 미드 이즈리얼을 잡아 상대를 시종일관 찍어눌렀고, 코그모도 초반을

버티면서 화력을 뿜어냈다. 물론 경고누적으로 인한 득실 감점은 매우 뼈아팠으나, 이를 2:0 완승으로 벌충한 모양새. 더불어 샤이는 이 벌점에 대해 연연해 하지 않는다고 하였는 데 이는 어차피 남은 경기 일정 상 CJ는 자력 3위 확보가 가능하지만[69] 승점으로 2위를 넘보기엔 사실상 힘든 상태이기 때문이다. 향후 CJ가 2위를 달성하기 위한 현실적인 경우의 수는 다음과 같다.

kt-KOO 전에서 KOO가 승리한 후 진에어-KOO 전에서 패배 (CJ 13승 5패, KOO, kt 12승 6패)

kt-KOO 전을 포함 kt는 전부 2:1 승리, CJ는 2:0 승리 후 동률이 되어 (CJ, kt 13승 5패 11점, 승자승 없음) 순위 결정전(?) 승리[70]

두 번째 상황을 기대하긴 사실상 힘들다고 할 수 있으니 CJ는 전자의 상황이 발생하길 바라면서 승점에는 신경 쓸 필요는 없겠다.

그런데 그것이 실제로 일어났습니다

반대로 아나키는 매우 궁지에 몰린 모습을 보여주었다. 결국 정석은 상대보다 잘 하지 못하므로 공격적인 플레이건 극단적인 스플릿이건 수를 써야 하는데, 이게 강팀 상대로 통하지 않다 보니 더 극단적인 수를 쓰고 통하지 않으면 경기를 포기하는 모습을 보였다. 허나 더 큰 문제는 밴픽에서 나오는 데, 상대의 1경기에서 보여준 상대의 핵심픽은 쉔과 이즈리얼, 브라움이였다. 허나 브라움만을 벤하고 그대로 쉔과 이즈리얼을 다시 2경기에 준 것은 분명 큰 문제

있다. 클템도 이야기 했지만 약팀에게 쥐여진 쉔 만큼 무능한 챔프도 없지만 강팀에게 쥐여진 쉔 만큼 무서운 챔프도 없으며, 이는 1경기에 이어 2경기에도 보여주었다. 동시에 현재까지 이즈리얼의 카운터로 불리는 챔프는 브라움과 애니임에도 불구하고 쓰레쉬를 가져 간 뒤 상대에서 또 한번 이즈리얼을 풀어주는 모습을 보였다. 더불어 아지르를 선호하지 않는 미키의 성향 상 아리로 이즈리얼을 상대하려 하였으나 결국 1경기의 재림만 되었다. 다음 진에어전은 그나마 이즈리얼과 아지르가 너프 된 클라이언트로 경기를 진행한다는 점은 아나키에게 웃어준다고 볼 수 있으나 강팀을 상대로 밴픽에서 아무런 이득을 취하지 못 한다면 남은 경기 일정도 암울하다.

11. 77경기 나진 2 : 0 삼성[편집]

정규시즌 77경기 (2015. 07. 31.)

나진 e-mFire 2 0 삼성 갤럭시

○ ○ - × × -

10승6패 결과 5승11패

정규시즌 77경기 MVP

1세트 2세트 3세트

김진선

(Pure) 오규민

(Ohq) -

끝난 팀 vs 변화하고 있는 팀
롤드컵을 가야 한다! vs 승강전은 피해야 한다!
우리는 이제 기세를 찾았다 vs 다시 한번 고추가루를 뿌리겠다
챌린저스에서의 위치가 다른 팀

나진은 롤드컵 시즌엔 강해진다는 작년의 이미지가 무색하게 폼이 하락하는 듯 했으나 갑자기 지난주 KOO전의 2세트부터 롤드컵 모드로 돌입하면서 괴물이 되어 CJ와 같이 롤챔스 중위권을 혼돈으로 몰아넣었다. 이것이 일시적인 것인지 아닌지는 이 경기 결과가 말해줄 것이다. 롤드컵 선발전 진출을 위한 순위 확보에는 성공했으나, 서머 시즌의 흐름이 롤드컵 선발전까지 주는 영향을 생각해보면 나진으로서는 무조건 잡아야 하는 경기라고 할 수 있겠다.[71]

물론 삼성도 남걱정할 상황은 아니다. 롤드컵 징크스[72]를 극복하지 못하고 올해 롤드컵 진출은 물건너 갔지만, 이 경기를 패하면 승강전이 아슬아슬하다. 삼성이 스프링 롤챔스에 그냥 입성할때의 온갖 논란을 생각한다면, 자신들의 미래를 위해서라도 반드시 잡아서 자신들이 승강전 수준의 팀이 아님을 증명해야 하는 경기..

삼성 입장에선 kt, 진에어 전에서 계속 드러나지만 고쳐지지 않는 템포 콜미스와, 판단 미스, 그리고 서머 시즌 들어와서 해설진들도 계속 속터져하며 언급하는(...) 운영의 부재로 인해 어려움을 겪고 있다. 사실 이러한 점은 여태까지 꾸준히 언급된 문제이며, 그게 이

들어서 갑자기 고쳐지기엔(....) 어렵기에 우선 어쩔 수 없다 치고, 그 다음으로 답답한 점은, 정글러인 이브의 존재감이 이제는 뭘 잡아도 희미하다 라는 점이다. 1라운드에서 SKT 2세트에서의 그라가스로 활발한 움직임을 보인 것은 이제 기억도 안나는 지경이다.

선수 본인도 그라가스의 자신감이 떨어졌다는 언급이 나올 정도로 삼성의 정글은 현재 답답하다. 초반에 벌어놓은 포인트로 삼성의 단점이 개선될 때까지 우선 틀어막는것도 하나의 방법인데[73] 이브의 경기내 움직임은 주도적이라기 보단 아군의 뒤를 봐주는 경우가 많고, 그러다가 본인의 성장을 위해 정글링에 다시 돌입할 때 상대의 갱에 아군라이너가 사망하는 상황이다. 라이너들이 갱각을 잘 주는 점도 있긴 하지만, 이브 본인도 수비적으로 해서 얻는 이득이 하나도 없다는 점에서 -1이 아닌 -2인 상황이다. 또 미드 라이너였던 블리스가 롤 챌린저스에서 정글러로 나오면서 이브의 부진이 주전 경쟁에서 나오는 부담때문이 아니냐는 시선도 있다. 그리고 블리스 역시 챌린저스에서 미드 라이너 시절의 상당히 소극적인 플레이에 성공적인 갱킹을 보여준 모습이 없단 점과 그라가스를 잡고 궁을 이니시 배달용으로 단 한번도 못쓰고 아군 세이브와 도주기용으로 쓰는 모습만 보여주면서 포지션 전향후 경기라지만 미드 라이너 시절과 전혀 다를게 없는 모습을 보여주면서 혹시나 하는 블리스의 투입도 그다지 활력을 불어넣지 않을거 같다는 것도 문제.

10개팀이 참여하면서 끝나지 않을거 같았던 삼성의 서머시즌도 이제 나진,SKT,CJ만 남은 상황이다. 비록 팀스타일을 구축해가는 과정으로 봐야 하는 시즌이며 나름 5승을 거두긴 했으나 아직까지도 자신 밑에 있는 팀 말고는 이긴적이 없다는 점에서 사실 스프링의 2승(IM, 나진)보다 값어치 있느냐는 의문이다. 무엇보다 항상 이길거 같으면서 못 이기는 모습은 삼성의 그러한 점을 더 부각시키고 있다.

11.1. 1경기[편집]

나진의 컨트롤 타워
KDA 11/0/7 코르키, 더 이상의 설명이 필요한지?
???:저 코르키 암살자인가요?

나진은 마오카이, 렉사이, 빅토르, 코르키, 쓰레쉬라는 라인전부터 운영, 대치전, 한타 이니시, 화력까지 뭐 하나 부족함이 없는 밸런스 좋은 조합을 가져갔다. 삼성은 나르, 니달리, 아지르, 시비르, 애니로 마찬가지로 밸런스를 중시한 조합. 라인전과 대치전에서는 나진보다 우위지만 한타 이니시에 애니에게 기대는 면이 있고 나르의 변신 타이밍에 싸우느냐 마냐에 따라 갈리는 안정감이 좀 부족한 조합이라 할 수 있겠다.

나진은 라인스왑에 대처하기 좋은 코르키와 마오카이가 있었기

바로 라인스왑을 걸었고 탑에서 나르를 상대로 프리징을 걸어 CS 격차를 제법 벌리자 다시 원래 라인으로 돌아와 상성상 불리한 마오카이에게 우세를 쥐어준 다음 시작했다. 미드는 비등하게 가고 있었지만 첫 킬은 미드에서 나왔는데 쓰레쉬와 렉사이가 점멸과 함께 달려들어 아지르를 띄우고 빅토르가 마무리. 미드의 우세를 잡은 나진은 상대 블루쪽 정글에 시야를 먼저 확보하고 뒤늦게 시야를 확보하러 나온 애니를 공격해서 점멸을 강요한 다음 바텀에서 킬을 냈다. 깔끔한 연계로 애니를 먼저 잡아내고 3인 다이브로 시비르의 점멸까지 뺀 다음 잡아버렸다. 여기서 아지르가 빅토르에게 솔킬까지 허용하며 나진에게 흐름이 넘어가버리고 바텀에서 벌어진 3대3에서 삼성이 박살나면서 라인전이 마무리된다.

라인전을 승리한 나진은 상대 블루를 장악하고 바텀타워와 드래곤을 가져가고 레드를 장악한 다음에는 탑 타워와 바론을 가져가는 등 상대에게 반격의 여지를 내주지 않는 꼼꼼한 운영으로 승리를 거뒀다. 상대 원딜에 비해 압도적으로 성장한[74] 코르키는 앞발키리를 질러 가며 시비르 등을 암살하는 개인기를 보여주었다.

11.2. 2경기[편집]

이걸 나진이

5용을 먹었는데 왜 이기질 못하니

오늘도 삐그덕 삐그덕. 그래도 초반에 벌어놓은 이득을 모두 소모해서 버텼으나 이상한 한타로 대패...

침묵하던 이브의 활약, 정글이 날뛰니 덩달아 서폿도 날뛰는 활약으로 오랫만에 편한 게임을 해본 삼성근데 너무 편하게 해서 막장으로 한타 열다 폭망했다.

와치가 바론 스틸을?!

??? : "오늘 8월 1일이 아니라 7월 31일이라고 핸드폰으로 강력하게 주장하고 있어요.''[75]

??? : 아니?! 아니!! 왜 돌아와??!! 왜!!!

그 와중에 큐베가 죽고 시작한 한타에서 삼성이 이겼다

역시 죽음 그 자체 큐 'The Death' 베

삼성은 마오카이, 렉사이, 아지르, 코그모, 쓰레쉬를 픽했다. 현 프로씬에서 고평가 받고 있는 챔프들로 특히 아지르와 코그모의 캐리력을 고려하면 무난하게 후반까지 갔을 경우 화력면에서는 상대에 비해 우위에 설수 있는 후반지향적인 조합으로 보인다. 후반지향인것 치곤 라인전도 굉장히 좋은 편이라 밸런스면에서도 뒤지지 않는 강력한 조합.

나진은 럼블, 엘리스, 빅토르, 시비르, 브라움으로 최근 가장 좋은 평가를 받고있는 서포터중 하나인 브라움을 가져오고 그라가스와 렉사이를 고를수 없는 상황에서 상향 전이라곤 하나 평가가 나쁘지 않고 주류픽에서 내려왔지만 와치가 종종 플레이했던 엘리스에 이전 경기에서 아지르를 압도했던 빅토르를 가져오는 등 나진 선수들도 평가가 좋고 자신들이 잘 다루는 챔프 위주의 조합.

코그모를 탑으로 보내는 라인스왑을 시도했다. 마오카이가 럼블과 맞라인전에 상성상 밀리기도 하고 라인스왑에 대처가 더 좋다는 점, 코그모가 방해없이 무난하게 파밍하는 것이 좋다는 점 등을 감안하면 자연스러운 선택이었고 나진도 여기에 맞춰 바텀 조합을 탑으로 돌려 브라움을 앞세워 강하게 압박한다. 바텀에서는 라인을 조금씩 밀기 시작한 럼블의 빈틈을 노려 렉사이의 갱킹으로 퍼블을 따낸다. 나진도 아지르에게 갱킹을 가 점멸을 빼는 성과를 올렸지만 초반 기세는 삼성이 올린다.

바텀 갱으로 삼성이 미세하게 우위인 가운데 탑에서 거칠게 몰아치던 나진 바텀 조합을 렉사이가 노려 갱킹을 시도하지만 아슬아슬하게 살려보낸다. 이렇게 삼성의 갱킹이 계속 성과를 올리자 나진도 미드에 브라움과 엘리스가 합류해 아지르를 노린다. 하지만 미니언들에 가로막혀 갱킹각이 나오지 않아 아지르는 가볍게 빠져나가고 오히려 역갱으로 렉사이와 쓰레쉬가 합류해 3대3 싸움이 일어나 엘리스와 쓰레쉬를 교환하고 탑에서도 역갱을 맞아 엘리스가 죽는 등 삼성이 계속 이득을 가져가고 다급해진 나진은 바텀에 전력을 모아 빠르게 타워를 밀어버리고 라인전을 마무리한다.

삼성은 우위를 바탕으로 드래곤을 시도하고 잡아내긴 하지만 나진의 습격을 받아 렉사이와 쓰레쉬가 잡힌다. 기세를 찾은 나진은 탑으로 몰려가 마오카이와 쓰레쉬를 잡고 탑 타워를 깨지만 미드에

빅토르의 실수로 타워를 내주고 바텀에서도 코그모에게 타워를 내 줌으로 게임은 팽팽하게 흘러간다. 두번째 드래곤이 출현했을 때 미리 모여있던 나진은 미드 타워 앞에서 이퀄라이저를 소모해 버리고 뒷쪽에서 마오카이가 순간이동으로 합류해 시간을 끌어주는 동안 코그모와 아지르가 딜을 잘 넣어 한타를 승리하고 드래곤도 가져간다. 이런식으로 국지전에서 주고 받으며 다른 지표는 대등한 편이었지만 드래곤은 삼성이 3:0으로 우위였고 무엇보다 코그모가 무난하게 성장하고 있었기 때문에 후반으로 끌고갔다가는 나진에게 좋을 게 없는 상황이었다.

4번째 드래곤이 1분 30초 정도 남은 시점에서 나진이 드래곤쪽으로 이동하자 삼성은 마오카이의 순간이동을 이용해 이니시를 건다. 하지만 좁은 지형에서 한타가 열리자 빅토르와 순간이동을 취소하고 걸어서 합류한 럼블의 광역 궁극기들이 코그모를 잡고 시작하는 바람에 나진이 대승을 거두고 남은 인원으로 바론을 가져간다. 삼성도 드래곤을 가져가지만 나진이 뒤를 쳐 아지르와 쓰레쉬를 잡아내며 그대로 바텀 억제기까지 밀어버린다.

지표상으로는 나진의 우위지만 삼성도 후반 하드캐리 챔프들을 보유하고 있으면서 드래곤 4스택을 쌓아뒀기에 기댈 곳은 남아있는 상황인 가운데 5번째 드래곤이 출현한다. 삼성은 미드로 치고 나가고 마오카이의 순간이동 이니시를 통해 나진의 뒤를 잡아 파고들면서 한타가 열린다. 삼성은 럼블을 빠르게 끌어내 이퀄라이저를 잘

쓰게 하고 코그모와 아지르가 딜을 적절하게 꽂아 한타를 승리한다. 나진은 어떻게든 드래곤을 막아보려 했지만 숫적 열세로 퇴각할 수 밖에 없었고 삼성은 드래곤 5스택을 가져간다. 하지만 나진은 바텀 웨이브가 큰 것을 노려 바론으로 갈 듯한 제스쳐를 취했고 삼성은 바론을 막으러 전력을 집중하는 바람에 슈퍼 미니언을 앞세운 미니언 웨이브가 쌍둥이 타워 하나를 부순다.

위상을 띄운 상태인 삼성은 이 시간동안 어떻게든 이득을 챙기기 위해 탑 미니언 웨이브가 몰려가는 사이 바론을 시도하는데 엘리스가 줄타기로 파고들어 스틸을 성공한다. 위상버프 대 바론버프의 전투가 일어나 2대2로 교환하고 나진은 남은 멤버가 전원 주요 딜러인 점을 이용해 미드 억제기 타워를 가져간다. 삼성도 탑 미니언 웨이브가 탑 2차타워를 밀어주었지만 삼성의 손해라고 봐도 무방할 교환이었고 위상버프가 꺼지자 나진은 전방위로 삼성을 압박하기 시작한다.

시간이 지나 바론 버프도 사라지고 다시 드래곤이 출현하자 삼성은 위상버프를 위해 드래곤으로 달려간다. 나진도 위상버프를 허용했다간 골치 아플것을 알고 미리 자리잡고 기다리고 있었고 삼성의 마오카이는 다소 먼 곳으로 순간이동을 타 크게 선회해서 뒤를 잡아볼 계획을 세우지만 이 계획은 결과적으로 악수로 작용하고 말았다. 마오카이의 합류에 맞춰 한타를 열기위해 전진하던 삼성의 진영이 일자로 늘어진 순간 브라움과 럼블의 궁극기 연계가 꽂혀 쓰

사라졌지만 아지르와 코그모는 일단 장판 범위에서 벗어났고 마오카이와 렉사이가 적진에 파고드는데 성공해 상대 딜러들을 방해했고 큰 피해를 입지 않은 아지르와 코그모는 장거리에서 딜을 넣다가 황제의 진영으로 벽을 세워 상대의 진입을 막고 달려드는 엘리스를 잡아내서 최악의 진영으로 시작한 한타치고는 괜찮은 결과를 거두고 일단 전투는 소강상태에 빠진다.

럼블은 순간이동으로, 렉사이는 궁극기로 재합류 할 생각으로 귀환하고 마오카이도 빅토르에게 추격당해 미드 2차타워까지 도망쳐서 귀환했다. 상대가 흩어진 상황에서 아지르와 코그모가 체력이 바닥이던 브라움을 노리고 달려들었고 렉사이도 궁으로 재합류해 같이 달려든다. 이때 귀환했던 럼블이 순간이동으로 합류해서 코그모를 덮치고 코그모를 돕기 위해 렉사이가 빠져 진영이 갈리자 시비르가 아지르를 잡아내고 마오카이를 쫓아내고 합류한 빅토르가 코그모를 마무리 함으로 삼성의 핵심 챔프 둘이 70초간 아웃된 상황. 미니언 웨이브가 나진의 탑 억제기 타워를 깨고 있었지만 나진은 이것을 무시하고 적진으로 달려가 남은 챔프들을 잡아내고 그대로 넥서스까지 깨부수며 승리를 거둔다.

11.3. 총평[편집]

나진, 롤드컵을 향해

이렇게만 하면 이제는 질 일만 남은 삼성

자신들의 경기에 대해 피드백을 받는지 의문인 삼성

정글러가 활약하니, 덩달아 서폿이 신나게 돌아다니며 포인트 쌓다가, 마지막 한타에 모든걸 날린 삼성 물론 그 루나가 이상하게 짤린거 때문에 경기가 비벼진건 넘어가자. 그거보단 미드에서 시비르 잡겠다고 빨려들어가서 3명 터지고 시작한거부터가 막장의 서막

삼성, 진짜 롤 선수 출신 코치 영입좀.

간만에 이브가 활약다운 활약을 펼쳤는데 와치한테 바론 스틸당하면서 빛이 바래졌다.

나진은 삼성을 다시 한번 잡음으로써 롤드컵을 향한 청신호가 켜졌다.

삼성은 긍정적인 부분을 찾는 게 빠를 정도로 부진의 늪에 빠졌다. 프리시즌부터 해서 삼성이 LCK와 챌린저스2에서 뛴 경기만 해도 30경기를 가볍게 넘어가는데, 그 동안 지는 패턴은 변하지 않았고, 팬들의 입장에서 저 팀이 과연 피드백을 하는가 싶을 정도의 모습을 보여준다. 오죽하면 해설들조차 분을 삭히고, 왜 저런 플레이를 하냐며 역정낼 정도의 졸전. 삼성의 코치진이나 선수들은 자신들이 1세트는 상대에게 '아 ~재밌다~ 롤' 수준으로 당했으나, 2세트는 장시간 유리한 위치를 점하고 있었던 이유를 생각해보고 남은 2경기를(SKT/ CJ 전) 굉장히 어렵지만 준비해야 할 것이다. 2세트에서 주도권을 잡았던 이유는 간단하다. 이브가 활약해서 정글 주도권을 잡자 서폿이 편안하게 시야를 장악하면서 로밍으로 다른

영향력을 퍼뜨렸고, 나아가 오브젝트 컨트롤까지 가능해졌다. 선수 한 명의 활약으로 삼성의 단점으로 지적받던 시야장악, 과감한 결정, 오브젝트 획득이 모두 개선된 것이다. 거기에 상황이 유리하자 오더까지 첫 용 타이밍 이후 별 문제없이 이루어졌다. 비록 이후 의아한 순간이동의 위치와 타이밍, 그리고 이상한 한타 판단으로 유리를 날렸지만, 삼성의 기존 플레이를 보면 저기까지 해낸 것도 대단하다.

삼성은 매 경기마다 되풀이되는 단점을 고쳐야 한다. 큐베는 라인전도 강하지 않거니와 텔레포트 활용이 종잡을 수 없고, 이브는 기복이 심해진데다 평균값은 낮아졌다. 크라운은 파밍은 잘 하는데 밀어준 값을 못 하고 무리한 포지셔닝을 잡다가 자꾸 끊기고, 퓨리는 원딜이면서 메인오더로 움직이다 보니 딜링이 불안정하다. 그나마 이브가 강타 없다는 소리까지 듣던 와치에게 바론을 스틸당했을지언정, 정말 간만에 스프링 시절의 활약을 떠올릴 만한 맹위를 떨친 게 다행인 정도. 그리고 롤 선수 출신 코치 영입을 진지하게 생각해야 한다. 현재 삼성은 운영은 없고 전략만 있다. 그러다 보니 이 전략이 막히면 지고, 잘 통해서 상대가 반격하지 못할 때나 이기는 게 현실이다. 이런 알고리즘을 2015년 내내 반복하고 있다. 반년간 두 시즌을 보내면서도 운영에서 전혀 발전이 없고, 롤챔스와 첼린저스를 포함해서 삼성이 운영이 좋았다고 평할 만한 경기가 한 손에 꼽을 만하다는 것은 코칭스태프의 책임이 가장 크다. 심지어 해설들이 지적하는 부분들만 반영해도 지금보다는 훨씬 나을 거

쓴소리까지 나올 정도. 어느 게임이고 마찬가지지만, 리그 오브 레전드에서 전략을 살리는 것은 운영능력이다. 서머 초반까지만 해도 운영능력이 개선되었다는 평을 받았으나 이후 연패가 거듭되고 선수들이 부진에 빠지면서 또다시 공략법이 명확한 약팀으로 전락했다.

엄밀히 말해서 이제는 희미해져버린 이야기지만 승강전, 1라운드 초반부 까지만 해도 삼성의 운영 능력은 발전했다고 평가를 받았었다. 그러나 위의 문제등으로 그것이 승리로 이어지지 못하고, 거듭된 연패로 인해 다시금 스프링의 악몽 이겨본 적이 없어서 이기는 방법을 까먹은 듯한 통일하지 못한 오더, 이상한 판단 으로 이어진 것이다. 그런 와중에 이브의 침묵, 일관되지 못한 서폿의 출전문제로 인해 잘하던 것도 못하게 되고, 여타 하위권 팀들의 경우처럼 다른 팀에게 공략법이 나와버린 팀 들 중 하나가 되었던 셈이다.

그리고 가장 큰 문제는, 지금 삼성은 스프링에 많은 팀들이 시행해서 쓴맛을 봤던, 과도하게 빈번한 식스맨 활용을 하고 있다. 식스맨 제도는 CJ가 최초로 도입했지만, 15년 들어 식스맨을 매 세트마다 교체할 수 있게 되면서 많은 팀들이 이 제도를 활용했다가 단단히 쓴맛을 봤다. 스프링 시즌에 나진과 SKT가 과도한 활용으로 나락에 빠졌고, 결국 SKT는 스프링에, 나진은 서머 들어 식스맨 활용을 최소화하면서 반등했다. 역대 롤챔스 참가팀 중 최약체라는 평까지 받는 스베누조차도, 3명의 식스맨이 나온 CJ는 압도적으로 두

. 그런데 주전 멤버들조차도 합이 안 맞고 우왕좌왕하는 삼성에서 그러니 더 문제가 심각해진다. 그나마 진에어도 똑같이 식스맨으로 명장놀이를 한다는 비판을 듣고 아직까지 반등하지 못했지만. 그나마 진에어는 삼성보다는 경험이 많은 멤버들이라 어느 정도 결과를 내고 있다. 그러나 삼성의 멤버들이 그 정도의 경험이나 역량이 있느냐고 묻는다면 답은 회의적일 것이다. 상위권 팀조차도 선수 교체는 부상과 컨디션 난조 등의 경우를 제외하면 하지 않고, 식스맨이 출장할 경우 미리 팀 내에서 계획을 짜서 출장시킨다. 당장 kt는 픽서가 못 하던 서폿이 아님에도 더 뛰어난 피카부가 입단한 뒤로는 피카부만 고정 출장하고, 피카부와 스코어의 활약으로 기세가 올라 2위까지 치고 올라갔다. 그리고 삼성은 솔랭의 티어를 기준으로 선수를 선발한다고 밝혔는데, 만약 이 기준으로 레이스 대신 루나를 출전한다면 이 또한 의문이다. 물론 챌린저에서고 고점수를 유지하는 반면 레이스는 마스터와 챌린저를 오가는 정도이지만, 팀 차원에서 루나가 애매한 움직임을 보인다면 반대로 레이스는 죽이 되든 밥이 되든 확실하게 움직이자는 신조로 움직이고, 그에 힘입어 삼성이 잘 싸운 경기는 대개 레이스가 출전한 경기이다.

루나를 자주 출장시켜 경험을 쌓게 해서 프로에 안착시키려는 목적이라고 합리화할 수 있지만, 선수 육성이 승리와 무색무취한 팀의 방향성 확립보다 중요하다고 생각하는 사람은 많지 않을 것이다. 그리고 삼성은 삼성은 팀 오더를 퓨리나 그 경기에서 제일 잘

있는 KDA가 좋은선수(...)라고 밝힌 적이 있는데, 퓨리가 현 삼성 멤버 중 레이스 다음으로 경력이 많고 레이스가 공백을 가졌을 때 프라임의 원딜로 고정 출전하여 최근 경험이 많은 만큼 메인 오더를 맡고 있겠지만 문제는 이를 받쳐줄 선수들이다. 큐베, 이브, 에이스, 블리스는 2번째 시즌을 치르고 있고 루나와 크라운은 데뷔 시즌이다. 여기서 루나가 선발 출장하는 현 구도로 보면 다들 올해 데뷔한 신인들이고, 그나마도 미드와 서폿은 첫 시즌인 루키인 셈이다. 이렇게 전반적으로 경험이 부족한 와중에 연패를 거듭하면, 당연히 팀 전체가 멘탈이 터져서 잘하던 것도 못하고, 못하던 것은 더 못하게 된다. 실제로 삼성의 경기를 보면, 방향성을 잡지 못해 우왕좌왕하는 모습을 계속해서 보여주고 있다.

물론 비록 팀 내부사정은 알 수가 없어 코치진에 대한 성토가 모두가 정답이라 할 수는 없긴 하지만, 이렇게 몇 개의 문단으로 비판이 나온데 반해, 특히 선수의 미숙한 플레이에 대한 옹호는 있을망정, 코치진에 대한 옹호는 하나도 없을 정도로 지금 삼성의 코치진의 생각과 활동은 이해할 수가 없는 것 투성이다. 스프링때부터 제일 많이 나온 얘기가 미드 블리스의 문제와 롤 선수 출신 코치의 영입이었는데 전자는 해결되었는데 후자는 왜 안 이뤄지는지 모르겠다. 솔직히 선수 여러명 영입해서 로스터 쓸데없이 늘리는 것보다 제대로 된 롤 선수 출신 코치 영입해서 단점 보완하는 것만으로 삼성은 충분하다. 비록 아나키가 약점이 노출되어 공략당할지언정 삼성 팬들이 괜히 아나키 보면 부러워서 열폭하는게 아니다.삼성의

선수단 투자는 언제나 짠물이었고, 애초에 코치 영입하려고 노력할 능력이 있었으면 전 삼성이 분해될 일도 없었을거다

12. 78경기 kt 2 : 0 KOO[편집]

정규시즌 78경기 (2015. 07. 31.)

kt 롤스터 2 0 KOO 타이거즈

○ ○ - × × -

11승5패 결과 10승6패

정규시즌 78경기 MVP

1세트 2세트 3세트

김찬호

(Ssumday) 노동현

(Arrow) -

복수혈전[76]

여름 강자는 호랑이의 이빨을 한 번 더 뺄 수 있을 것인가?

서머의 영광 vs 스프링의 영광

혼돈과 이변의 중상위권 매치로 요약되는 서머 시즌에서 kt는 같이 중상위권으로 분류되던 CJ, 나진, 진에어를 2라운드에서 이기고 중몸비잘(...)판에서 어느 정도 벗어나 3위 자리를 차지하나 했으나, CJ가 뜬금없이 SKT를 꺾어버리면서 kt와 순위싸움을 걸어왔다. kt는 한 계단 위에 있는 KOO를 꺾고 2위 도약을 노리거나, 못해도

3 수성은 해내야 하는 상태. KOO에게도 이 경기는 매우 중요하다. kt는 이 경기에서 패배한다고 해도 남은 2경기가 약팀[77] 밖에 없어서 포스트시즌은 무리없이 진출할 것으로 예상되는 것과 달리, KOO는 이 경기에서 kt에게 패배한다면 남은 경기에 진에어와의 매치가 있어서 최악의 경우 진에어가 KOO전을 포함한 모든 경기[78]를 이기고, 나진 역시 남은 경기[79]를 모두 정말 만에 하나 SKT에게까지 승리하면서 이기게 된다면 나진에게까지 발목을 잡혀서 포스트시즌에 진출하지 못하는 사태가 벌어질 수도 있다. 물론 나진에게 SKT의 벽이 너무 거대하게 느껴지긴 하지만

양쪽 다 SKT에게 박살나긴 했으나 분위기는 나쁘지 않으며, 팬들 사이에서는 SKT에게 한 세트라도 따낸 kt가 우위라는 의견도 있지만 1라운드에서 쿠로의 바루스에게 신나게 얻어 맞고 진 적이 있는 터라(...) 게다가 SKT는 kt의 스코어-피카부 운영에 대한 파훼법을 3세트에서 제시했고[80], KOO는 이 전술을 실제로 할 수 있는 팀이므로 결과는 붙어 봐야 알 수 있을 것이다.

공교롭게도 스프링 2라운드에서 KOO(당시 GE 타이거즈)를 꺾은 kt의 전후 경기는 삼성-IM이었는데, 이번 시즌 역시 삼성과 경기를 치르고 KOO와 겨룬 뒤 롱주와 싸우러 간다(...).

12.1. 1경기[편집]

??? : 군대에서도 장군님 대처법은, '눈에 띄지 않는거' 에요!

앞점멸 쓰신다

드디어 깨진 쿠로의 빅토르의 전승행진[81]

맞춤 전략은 좋았으나 그 전략을 시작부터 망가뜨린 kt

kt는 평범한 조합에 라이즈와 레오나를 추가해 탑중심 하드캐리 조합을 완성했고 이에 쿠는 현재 최고 OP원딜인 칼리스타와 니달리에 문도로 라이즈를 카운터치는 조합을 들고 왔다. 시작할때는 라이즈 상대로 퍼스트 블러드를 챙기면서 순조롭게 말리나 했지만, 라이즈는 이미 여신의 눈물을 확보해 라인전을 파괴시키기 시작했으며 이후 그라가스가 숨어있는 수풀에 문도가 페이스 체크를 하다가 죽으면서 탑 스노우 볼이 굴러가기 시작한다.

이후는 kt의 장기인 스마트한 와드 플래이와 맵장악능력이 발동되기 시작, 또다시 스코어+피카부가 로밍을 다니고 라이즈의 텔포가 돌아올때마다 칼리스타등의 쿠의 주요 캐리요원들이 미친듯이 끊기기 시작한다. 하지만 쿠도 이에 기적적으로 바론을 가져가며 반격의 기회를 노리지만 답도 없이 자란 라이즈의 딜링을 감당하지 못하고 드래곤 한타에서 패배, 이후 무난하게 쿠가 경기를 내주게 된다.

이로서 쿠로의 빅토르도 1패를 하면서 빅토르승률 100%의 선수들은 더이상 존재하지 않게 되었다. 라이즈의 경악할만한 성장이 주목받았는데 게임 막바지에는 800에 가까운 AP를 가지고 보이는

모든것을 녹여버려 그야말로 전성기급 이상으로 대장군의 위엄을 보여주었다. 또한 프레이가 너무 자주 끊기는 모습이 보여 부진설에 박차를 가했다.

그리고 kt는 SKT전에서 알려진 피카부-스코어 조합 파훼법도 극복하는 모습도 보였다. 라인스왑에서 KOO가 잘 따라 가면서 상대 봇듀오에 압박을 넣긴 했으나 kt는 피카부대신에 스코어와 미드로 다른 라인을 파괴부터 한후 자유인이 된 피카부와 스코어가 다시 더더욱 박살내는 모습을 보였다. 그리고 스멥의 문도는 마린의 문도와 많이 비교되었는데, 마린은 순간이동-강타를 들고, 초반 타이밍에 렉사이 합류 타이밍에 맞춰 낚시하다 죽기는 했지만 철저하게 사리고, 라이즈가 로밍과 순간이동으로 팀에 합류할 때 라인을 밀어넣고 정글까지 쓸어먹으면서 성장에 전념해 딜러들이 3코어일 때 5코어를 뽑아내어 중반 타이밍에 힘을 폭발시켰다. 방어템 5코어에 승부의 강타까지 갖춘 문도는 말 그대로 괴물이었다. 하지만 점멸의 부재로 후반에 딜러를 물고 늘어지지 못했는데, 반대로 스멥은 평범하게 순간이동-점멸을 들고 평범하게 라인전을 맞붙었다가 말 그대로 라이즈에게 터지고 말았다.

12.2. 2경기[편집]

수능만점!!!

이걸 kt가 이겼다고?? 도대체 어떻게???

부모님 메타 자식농사 메타

두드리다 부숴버린 KOO 이득충의 최후

혐영이 실패하면 어디까지 망할 수 있는지 보여주는 극단적 사례

또 3억제기 역전승을 해낸 KT

해설캐리 ??? : 탈선했어요!! ??? : 고3까지 키웠는데! 수능을 망쳤어요! ??? : 시험장도 안 갔대요!!

3수 끝에 수능을 만점 받은 코그모의 성공 스토리 ??? : 수능 만점!!! ??? : 수능 만점이면 어디든 갈 수 있어요!!

??? : 클템 약파는거 짱이다!!

kt는 아빠마오카이, 큰형에코, 큰누나룰루, 막내이자 수험생코그모, 엄마잔나로 상당히 노골적인 코그모 하드캐리 조합을 내놨다. SKT전에서도 재미를 본 조합인데 거기에 잔나까지 얹어서 캐리력을 더 끌어올린 그야말로 올인 조합. 깨알같이 케이틀린 이블린 티모를 픽창에서 보이며 응원하는 썸데이

KOO는 럼블, 렉사이, 아지르, 코르키, 애니로 상대의 코그모가 아무리 강력한 보조를 받는다해도 그걸 뛰어넘는 폭딜로 단숨에 녹여버릴수 있는 폭딜 조합을 선택했다. 상대에 비해 라인전이 강한 챔프들로 구성해 코그모가 성장할 여지를 남기지 않는 식으로 운영하되 코그모가 성장을 한다해도 럼블, 애니, 아지르의 연계로 코그모 하나만 잡아내면 이길 수 있다는 식으로 구성한 조합.

kt는 코그모 베이비시팅을 위해 필연적으로 잔나와 룰루를 필두

역이니시 조합이 되었다. 일반적으로 조합상 역이니시〉이니시(한타지향)〉포킹위주〉역이니시 의 상성을 가지는데, KOO가 라인전과 한타를 강하게 가져감과 동시에 제법 괜찮은 포킹을 만족하는 바람에 kt의 조합은 그야말로 한 끼 식사로 변했다. 게임 중 kt는 KOO의 라인 푸쉬를 막는데 급급했고 KOO는 그 사이 짭짤한 오브젝트 이득을 취하면서 격차를 벌렸다. 그런데 포킹으로 더 이득을 더 볼려던 나머지 한타 전개에 매우 소극적이였고 이는 kt에게 가장 필요했던 시간을 가져다 바치는 상황이 되었다.

그리고 구상한 대로 라인전은 KOO가 유리하게 갔다. 퍼블은 1세트처럼 또 페이스 체크를 하던 럼블이 잡히며 내주긴 했지만 그 럼블도 상성 우위를 바탕으로 라인전을 꾸준히 주도했고 그 외에는 KOO의 완벽한 우세. 특히 라인전을 말린 코그모의 성장에 제동이 걸렸고 미드타워를 일찍 내주는 등 오브젝트 관리에서도 KOO가 압도했다. 코그모의 한방을 기대한 kt는 열세에도 불구하고 최소한의 시야만은 확보하면서 CS 몰아주기에 들어가 30여분이 흘러가고 타워 5:2에 드래곤 3:0까지 앞서가던 KOO는 바론 지역에서 시야장악 도중 따로 떨어져 있던 마오카이와 렉사이를 먼저 공격해서 체력 이득을 본 것을 바탕으로[82] 바론을 건드린다. 룰루 외엔 라인클리어가 좋은 조합이 아닌 kt가 밀리는 상황에서 바론까지 내주면 버티기 힘들기에 급하게 바론으로 달려가 사냥을 방해하려 했지만 결국 바론은 KOO에게 넘어갔고, 에코가 후방에 있는 상태에서 마오카이가 바론 쪽으로 좀 많이 들어갔다가 그대로 열린 한타에서

나빴던 kt가 패하는 그림이 나오게 된다. 바론을 내준 것도 아프지만 코그모가 죽어 안 그래도 느리던 성장에 한번 더 제동이 걸린 것도 큰 손실. KOO는 바론을 앞세워 미드 억제기까지 깨고 돌아간다.

kt도 저항을 위해 KOO의 귀환 타이밍에 미드 1차타워로 몰려가지만 이마저 허용하기 싫었던 럼블이 순간이동으로 미드 1차타워를 수성하러 간다. 하지만 럼블은 혼자였고 라인클리어가 좋은 챔프도 아닌지라 뒤를 잡고 들어온 에코의 다이브에 바로 걸려 죽고 미드 타워도 깨져 버리게 된다.[83] 작게나마 손실을 만회하긴 했으나 이미 격차가 벌어지기 시작했고 무엇보다 드래곤 4스택의 압박이 몰려오자 kt도 성장이 어느 정도 된 코그모를 앞세워 수능한방한방 역습을 노리지만 버프를 받았다곤 해도 최전방에서 달려나가기에는 코그모가 너무 약했다. 코그모가 지나치게 돌출한 틈을 노려 점멸 티버를 시작으로 KOO의 모든 연계가 코그모 하나만 노리고 날아들자 온갖 버프로 도배한 코그모가 순식간에 탈선사라지고 kt는 아무것도 못한 채 퇴각해야 했다.

그나마 넥서스 쪽에서 스코어의 활약으로 애니를 잡아내는 데 성공한 kt는 한 명이 빈 틈을 타 재시험바론을 노리는데, 상대가 방해하러 오자 코르키의 빈틈을 노려 잡아내는 데에는 성공하나 그 과정에서 KOO와 바론의 협공(...)에 마오카이와 에코가 빈사 상태가 되며 퇴각해야 했고, 오히려 KOO가 역바론 사냥을 시작하자

스틸을 노려봤지만 무위로 돌아갔다. 코그모와 룰루가 퇴각하던 중에 드래곤이라도 잡아 바론과 드래곤 5스택이 함께 오는 최악의 구도만은 막아냈지만 바론 버프 중에 억제기 타워를 모조리 내주어야 했고 어찌어찌 버티던 중 드래곤이 출현하자 5스택을 막기 위해 드래곤으로 진출할 수 밖에 없었다. 하지만 시야장악을 하는 도중에 슈퍼 미니언들이 쌍둥이 타워를 두들겨 깨버리자 드래곤 싸움조차 못해보고 퇴각해야 했고 여유롭게 드래곤 5스택을 쌓은 KOO는 바론까지 기다려 완벽하게 마무리하려 하지만 여기서 대반전이 일어난다.

KOO가 바론을 치기 시작하자 에코가 스틸을 노려 뒤로 돌아갔지만 당연히 시야가 있었던 KOO의 딜링에 에코는 물러나야 했다. 여기서 코르키가 킬 욕심을 부려 에코를 쫓아 한타 지역을 이탈하는 사고를 쳤고, 이 기회를 놓치지 않고 파고든 마오카이가 어그로를 끄는 동안 온갖 버프를 받은 코그모가 프리딜 포지션을 잡고 괴물같은 딜링을 쏟아내 한타를 압도하였다. 코그모가 삼수끝에 수능대박트리플 킬을 쓸어담고,[84] 아지르는 간신히 살아 달아났지만 룰루가 추격해서 같이 죽어 KOO는 애니 하나, kt는 코그모, 에코, 잔나가 살아남는 대 승리를 거둔다. 게임 내내 그야말로 코그모에게 모든 것을 쏟아부은 kt 투자가 빛을 발하는 순간이며 쌍둥이 타워까지 깨고 드래곤 5스택을 쌓은 완벽한 우세에서 필요도 없는 바론까지 욕심내다가 한타 한방에 모든 것을 내줘버린 KOO의 운영이 아쉬운 순간이었다. 그대로 2차 타워가 아직도 멀쩡하던 KOO

미드 라인에 고속도로가 뚫리며 경기 끝.

애로우의 2경기 모습은 냉정히 말해 원딜 캐리 조합의 총책임자를 맡기엔 많이 부족해보였다. 첫 데스는 지나치게 상대 딜러를 때리는 데 집착해서 앞 포지션을 잡다가 렉사이를 밟고(...) 에어본당하면서부터 시작되었고, 룰루와 잔나의 버프를 받아 흥분했는지 혼자 최전방에서 돌진하다 잘리는 부분에서는 많은 시청자들이 탄식했으며 해설진에서 탈선했다, 수능 망쳤다며 드립을 쏟아낼 정도였다. 그러나 마지막 한타에서 마침내 팀의 희생에 보은하듯 침착하게 딜을 넣은 끝에 명예회복에 성공하고 팀에 승리를 선물했다.

스코어의 에코와 피카부의 잔나가 kt에서 가장 돋보였다. 에코는 뛰어난 어그로 관리와 생존력을 보여주며 불리한 전황을 만회하고 결정적 위기 상황에서 네 명에게 w 스턴을 적중시키는 등 빼어난 모습을 보여주었다. 잔나는 초반 라인전부터 시작해서 결정적인 순간마다 주요 챔피언을 슈퍼세이브하고 불리한 와중에도 철저하게 시야 장악을 하며 kt가 버틸 힘을 주었으며 결국 코그모 하드캐리가 나오는 발판을 마련했다.

KOO로써는 정말 아쉬운 경기. 경기 내내 글로벌 골드, 오브젝트, 킬에서 우세한 모습을 보였고, 한타도 항상 승리하며 몇 번이나 경기를 끝낼 수도 있는 상황을 만들었고, kt의 타워를 모두 깨며 거의 승기를 잡았다. 하지만 중요한 순간마다 플레이가 약간씩 꼬

거기에 kt의 슈퍼플레이가 겹치면서 경기를 끝내지는 못했고, 결국 마지막 한타에서 판단 미스와 kt의 슈퍼플레이가 겹치며 단 한번의 패배로 경기를 내주게 된다. 특히 5용을 거저먹고도 노타워인 kt의 본진이 아닌 바론을 간 부분, 원딜인 코르키만 전장에서 이탈한 선택이 가장 아쉬운 부분.[85]

초반 30분동안 1킬만 나오는 게임이었으나, 해설자들의 약빤드립력이 역대급이었다. 특히 게임시간으로 37분 40초부터 시작되는 수능드립이 일품.

코그모를 가족들이 헌신하며 공부시키는 고등학생으로 비유하면서 코그모가 짤리자 고3까지 비싼과외 다 시키며 키웠는데 수능을 망쳤다!! / 탈선했다!! / 시험장도 안갔다!! 등의 드립이 터졌으며, 코그모가 아이템을 사도록 CS를 몰아주자 20살 먹은 고등학생이다!! / 언제 졸업하냐!! 등의 웃픈 드립이 연달아 터졌다. 이후 마지막 바론한타에서 코그모가 트리플킬을 먹으며 대승하자 해설진들이 수능만점을 외치며 드립에 화룡점정을 찍었다. 역전승의 감동을 배가 시켰다는 평.이걸 보고있던 고3들은 조용히 tv를 끄고 공부를 하러갔다 카더라...

이 경기의 오프더 레코드가 온게임넷에서 공개되었다. 해당 영상에 따르면 일단, KOO가 오브젝트를 취하는 동안 KT는 코그모를 키우기 위해 다 내주라는 오더가 예상대로 있었으며, 깨알같지만 코그모에게 롱소드를 팔고 곡괭이를 구매하라는 오더도 존재했다.

한타에서 코그모가 탈선(...)한것 역시 KOO가 일점사를 한것이 맞으며 이때 수은이 안나왔음을 에로우가 어필했으나 피카부가 미카엘이있어서 괜찮다는 콜도 존재했다.[86] 마지막 바론 한타에서는 스맵이 바론에서 낚시하면서 에코가 오는걸 잡자는 오더를 했고, 프레이가 발키리로 날아갔다 딜로스만 유발, 이후 고릴라가 바론을 치지 말라는 오더가 있었는데 '그전에' 누군가가 바론을 쳤다.[87] 이후 한타 대패 후, KOO쪽 대화가 나오는데 분위기가 말 그대로 개판이 된걸 알 수 있다. 바론을 친것이 위즈덤이라 하는데 위즈덤이 그걸 부정하진 않았고, 바론의 공격때문에 한타를 진것같다는 대화가 오고갔다. 위즈덤의 향후 심리적 영향이 지대할 정도로. 하지만 많은 사람들은 코르키가 에코를 노리러갔다 딜로스가 된것이 크다는 평. 물론 바론낚시는 흔한 전술이므로 그런 오더를 한 스맵이 잘못한건 아니고, 오히려 전술을 정한상태에서 갑자기 돌발행동을한 위즈덤이 실책이 더 크다.

12.3. 총평[편집]

해설, 관객, 선수들 모두가 흥분하고, 전율을 느꼈던 역대급 경기[88][89]

노타워도 이겨버리는 kt의 위력

KOO, 강팀이긴 한데 최강팀엔 한걸음 모자르다

다시 빠진 호랑이의 이빨

다 이긴 게임도 지는 답이없는 KOO

롤, 몰라요

??: 1 하라고 롤막 시발들아[90]
롤챔스 후반부가 미쳐날뛰고 있습니다 3화

kt는 사실상 2위를 확정지었다. 남은 팀들이 롱주와 아나키이므로, 고춧가루를 거하게 맞지 않는다면 2위로 포스트시즌 직행이 가능하다. 더불어 CJ도 3위가 유력하다. 특히 1세트는 특기인 피카부-스코어의 스마트한 운영으로 이겼다면, 2세트는 전혀 다른 전술인 원딜캐리전략으로 역전승리를 거둠으로써, 강팀의 조건인 다양한 전술과 더불어, 강팀의 특징인 이길 때의 빠르고 깔끔한 승리, 수세에 몰리더라도 상대를 물고 늘어져 마침내 뒤집어내는 끈기를 모두 보여준 것이 고무적. 단지 피카부-스코어의 파괴력에 비해 애로우는 그것에 훨씬 못미치는 모습을 보여주었다. 앞으로 롤드컵 여정을 생각할때 애로우가 얼마나 성장할수 있을지가 kt가 어디까지 올라갈수 있을지를 결정할 것으로 보인다.

반면 KOO는 발등에 불이 떨어졌다. 10승 6패 라인으로 떨어지면서 그동안 쭈욱 유지하던 2위에서 4위로 뚝 떨어짐은 물론, 최악의 경우 탈락도 각오해야 한다. 특히 특기던 '안정적' 운영과 픽밴이 전혀 힘을 못쓰고 있는데, 2015년 2번의 세계대회를 거치면서 세계의 대세가 된 공격적 운영을 적용하는데 KOO는 결국 실패한 것으로 보인다. 체이서의 멱살잡고 하드캐리가 아니면 답이없는 늪롤인 진에어에 비하면 상황이 나은 편이지만, 특히나 2세트에 절대적 유리함에도 '안전하게 바론버프까지 두르고 가자' 가 역전패의

된것을 보면 지금이라도 늦지 않았으니 자신들을 업그레이드할 필요가 있다. 다행히 KOO는 다른 팀과는 달리 기본기는 확실하다. 현재 대세인 공격적운영을 익히거나, 카운터칠수있는것을 찾아낸다면, 앞으로 가능성은 있다. 그리고 KOO는 다른 약팀과는 달리 그것이 가능할 정도의 능력은 있다.

어쨌든 3위라인 자력진출은 불가능해진 KOO지만 5위라인으로 포스트시즌을 진출하긴 그래도 안정적이다. 다른 6패라인 두 팀엔 나진과 진에어가 있는데 이 두 팀에 비해선 KOO의 승점이 2점 이상 높은 현 상황. 더군다나 나진의 경우엔 SKT와의 대결을 앞두고 있어서 KOO가 진에어전을 패배한다고 해도 바라볼 곳이 있게 된다..

여담으로 전 경기와 더불어 2라운드에서 5용을 먹은팀이 패배했다 만악의 근원 5용자신 걸고 멋대로 이벤트하니 용이 빡친듯

그리고 이 경기 결과로 인해 1위 SKT, 2위 kt, 3위 CJ가 사실상 유력해지면서 시즌 막판까지 비웃음의 대상이었던 시즌초 3강설(SKT,kt,CJ)이 갑자기 들어맞아 버렸다(...)마침 2라운드까지의 전적 상성도 SKT 〈 CJ 〈 kt 〈 SKT의 형태다[91]

13. 79경기 롱주 0 : 2 SKT[편집]

정규시즌 79경기 (2015. 08. 01.)

	IM	0	2	SKT T1	
×	×	-	○	○	-
4승12패		결과	15승1패		
정규시즌 79경기 MVP					
1세트	2세트	3세트			
배준식					
(Bang)	장경환				
(MaRin)		-			

영원히 고통받는 팀 vs 영원히 고통을 주는 팀 우리 전승이 깨졌다고 설마 너희들에게 질 것 같냐?

내가 약해졌다고 해서, 딱히 네가 강해진 건 아~니잖냐~? 아앙—!?!

LCK 최약에 가까운 팀과 자타공인 최강 팀의 대결

팀명처럼 인크레더블 미라클을 보여줄 수 있다면… 늘~ 걱정하듯 말하죠~ 헛된~ 꿈은 독이라고~

무난하게 1세트 지고 2세트에서 임팩트를 썰어먹다 SKT K까지 털어먹었던 스멥의 리븐쇼를 다시 보여줄 인물도 없다.

SKT의 분풀이에 롱주가 어디까지 관광당할지가 관전 포인트

KOO가 나진을 2:0으로 이겼다면 SKT가 롤드컵 자력진출을 위해 어떻게든 빡겜을 했겠지만 다행히 KOO의 1패로 인해 얼떨결에 정규리그 1위와 롤드컵 진출이 확정되어버렸다. 스프링 2라운드에

IM 데뷔를 치룬 톰이 오랜 공백을 깨고 다시 나올 수도 있다. 암튼 여유를 챙긴 SKT가 숨을 고를 수 있는 시간을 가질 수 있게 된다. 안그랬다면 CJ전 패배로 빡겜을 준비하고 있었을 SKT이기에 롱주 입장에선 다행이라고 볼 수 있...나?

스베누전을 보고 예상해본다면 이 경기에서 SKT는 어짜피 연승도 깨졌겠다 1위는 확정되겠다, 롤드컵도 확정되겠다, 앞으로 경기결과가 어떻게 나오던 SKT의 현재 위치는 변화가 없으므로,[92] 지던 말던 부담없이 온갖 새로운 시도를 할 가능성이 매우 매우 높다. 한마디로 막겜 & 솔랭 폭발 경보 드디어 페이커의 미드 피오라가 나올 것인가 간만에 이지훈+톰 조합이 나올 가능성도 높다.이러다 스베누에게 페이커의 아지르가 벨코즈에게 통닭구이가 될 뻔하면서 더 힘든 경기를 하긴 했지만 어쨌튼 롱주는 스베누보다 강하므로 이기회를 잘 노리면 승리를 얻을수도 있을것. 정말 그럴까??

롱주와 아나키의 남은경기를 볼때 두 팀다 질 가능성이 높기때문에 승점차이로 승강전싸움이 될 것이다. 그렇기에 롱주는 지더라도 2:1로 져야 승점차이를 줄일수 있지만 2:0으로 진다면 롱주가 승강전에 갈 확률은 매우 높아진다 하지만 롱주의 남은경기를 보면 SKT의 뒤를 잇는 강팀인 kt와 CJ다...

13.1. 1경기[편집]

왜 저 나무는 죽지 않는 건가요 시즌 2 17화일일연속극 마오카이

: 3에서 봐요 여러분!
2개월 동안 갇혀있었다…그렇다고 나와서 잘했다는건 아니지만
졌지만 분발한 IM
경기 끝부분이 묘하게 어제 경기 재방송 같다

SKT에서는 2개월 동안 행방불명나오지 않았던 톰이 드디어 나왔다. 이지훈도 출전함으로써 시즌 초에만 한번 나왔던 톰-이지훈 조합이다.[93] 룽주는 엑페 선발.

룽주는 나르, 미드강타이즈, 트리스타나, 브라움, 이블린의 각자가 자신있는 픽을, SKT는 톰이 정글에코, 이지훈은 빅토르를 선택. 마린은 마오카이를, 뱅은 베인, 울프는 잔나를 뽑아 탑 바텀이 각자 캐리가 가능한 픽을 한다. 미드와 정글이 기대이하라도 이길수 있게 만든 의도가 보이는 픽.

시작하자마자 게임화면이 나오기도전에 마린의 헤드셋문제로 해설진의 만담시간이 있었다. .경기 시작 5초만에 일어난 마린의 펄스로 인해 아마 롤챔 최초로 밴픽 완료 이후에 들려온 노래가 1분 이상 재생되었다

SKT의 라인스왑시도가 있었지만 룽주도 잘따라간다. 이후 바텀에서 마오카이가 이블린, 나르 갱에 잡히나 SKT도 바로 에코, 마오카이가 같이 이즈를 덥쳐서 킬을 얻고 옴으로써 갚는다. 에코가 레드

가서 레드를 먹었으나 롱주 3인에게 물려 이즈에게 쌍버프를 헌납, 하지만 마린이 다시 미드 다이브를 해서 에코의 지원으로 이즈를 킬, 정글러 마린 롱주는 라인 재스왑 과정에서 나르가 바텀에 머물면서 마오카이를 잡고 용을 시도, 용을 얻지만 이블린을 내준다. 미드는 이즈가 2데스의 영향으로 CS 격차가 벌어지기 시작한 상황으로 미드 1차가 빅토르 혼자에게 날아간 후, 용도 SKT가 접수. 하지만 이지훈 - 톰조합이 예전에 보여주었듯, 이 조합의 SKT의 속도가 상당히 느린편이라, 롱주도 큰격차가 벌어지지 않고 잘 따라가고 잇는 상황. 톰도 스프링시즌 자신의 장기였던 활발한 갱킹시도를 하지 않고 오브젝트 위주나 다른 팀원의 지원위주의 모습을 보인다. 탑을 나르가 노렸으나 메가 나르의 제압기가 빠진틈에 마오카이는 순간이동으로 탈출, 마린은 순간이동 직후 주위에 아무도 없는 상황에서 바로 점멸을 쓰는 묘한 모습을 보였다. 정조준 일격을 의식했나보다 [94]

이후 글로벌 골드 차이가 소숫점차이만 나는 상황에서 25분 경 SKT가 몰래 바론을 하는데, 이를 스푸키가 스틸하는 참사가 벌어지고, 이후 한타에서 SKT는 에코만, 롱주는 이즈만 남고 전부 전사한다. 하지만 바론을 스틸한 롱주가 글로벌 골드에서 앞서가고 버프도 챙기면서 유리해진 상황. 이어 용에 미드1, 2차도 롱주가 획득한다.그러나 4번째용을 롱주가 획득했으나 2킬 헌납하고, 2번째 바론도 SKT가 접수한다.[95] 그리고 바텀격차가 극도로 커지는 상황에서 SKT가 탑, 미드 2차까지 바론버프로 동시에 날려버리면서

. 이후 SKT가 마린의 순간이동 돌입으로 한타를 거는데 에코가 아무것도 못하고 녹았으나 남아있던 뱅이 이즈를 포함한 롱주의 나머지를 멋지게 녹이면서 트리플킬로 에이스.[96]이후 미드억제기를 파괴한 SKT는 바로 넥서스까지 밀어버린다.

SKT는 마린, 뱅 픽의 선견지명과 톰이 왜 그동안 못나왔는지 알 수 있었던 경기. 하위팀인 롱주를 상대로도 스프링때의 과감성도 보이지 않았고 [97], 운영에서도 조차 좋은 모습을 보여주지도 못했다. 킬 어시는 있었으나 다른 미드, 탑이 움직일때 따라가서 챙긴것에 불과하고 자신의 운영은 무리해서 들어가다 쌍버프를 헌납하는 모습이나 보이는 등, 한타때도 그냥 맥없이 녹는등 존재감이 없었다. 부진이 길어지는 모습. 그로인해 SKT의 속도만 느려지고 미드이즈가 클 시간을 가져다 바치는 등, 1인분 이하의 모습만 보여주었다. 같은팀의 벵기와 비교하면 누가 출전해야할지 누가 봐도 명약관화. 다행히 주챔프 및 캐리가능한 챔프를 마린과 뱅이 가져가면서 이 틈을 메꾸는덴 성공했다. 반면 간만에 등장한 이지훈은 여전한 자신의 클래스를 보여주었다. 1:1이면 누구한테도 안지고, 어느때에도 1인분, 성장도 절대 뒤쳐지지 않는 모습을 시종일관유지했는데 CS는 물론이고, 미드1차를 혼자 날려버리고 한타때도 캐리는 못했으나 나쁘진 않은 활약을 보여주었다. 하지만 어느쪽이던 벵기-페이커 에 비해 아쉬운 모습을 보인건 마찬가지.

롱주는 이지훈-톰의 느린 운영 SKT를 상대로 좋은 모습을 보였

. 특히 이즈 성장이 좋았는데, 한타에서 SKT가 한수위라 패배해버린건 아쉬운 결과. 물론 '만약 이게 벵기-페이커였으면 진즉 터졌다'는 반응도 많다. 그것이 실제로 일어났습니다. 2세트에서옛날 IM이었으면 여기까지도 못왔겠지만(...)개중엔 (2라운드 롱주한테 털린)아나키였다면 이겼을지도 모른다 카더라

13.2. 2경기[편집]

또 다시 소환사의 협곡을 불지옥 협곡으로 만들어 버린 마린의 럼블

??? : 우우웅...꼭 내가 나와야 돼? 어쩔 수 없지. 30분 안에 이기고 다시 자러가야지 [98]

??? : 더 정글은 달라요

???: 오늘은 안 나가겠지 자고 있었는데 나왔어요

결승까지 깊은 잠에 빠져있던 더 정글 강제로 깨운 코치진과 그 분노를 롱주에 푼 정글

결국 한타던 운영이던, 강타던 좋은 모습을 하나도 보여주지 못한 톰은 벵기로[99] 교체당한다. 그래도 나쁘진 않은 모습을 보였던 이지훈은 그대로 출전. 롱주는 멤버교체없이 그대로 간다.

SKT는 전경기 활약했던 롱주의 이즈, 브라움, 나르를 줄줄히 밴.

SKT는 빅토르, 그라가스, 럼블, 베인 알리스타, 롱주는 카시, 쓰레쉬, 렉사이, 코르키에 탑 올라프카드를 꺼낸다.

SKT가 과감한 점멸 다이브로 올라프를 마린이 뱅기와 같이 따낸다. 반면 렉사이의 바텀갱은 울프의 박치기 분쇄가 렉사이에게 매번 정타로 들어가면서 2번이나 무위로 돌아간다. 이후 바텀도 그라가스가 쓰레쉬를 토스하면서 킬획득. 이후 울프가 코르키를 박치기로 토스하면서 베인이 크게 딜을 넣었고 쓰레쉬가 오면서 살아가나 했으나 그라가스가 오고, 럼블도 순간이동으로 합류, 다이브하면서 봇듀오를 모조리 잡고 첫번째 용도 챙긴다. 탑 1차를 올라프가 그나마 깨긴했으나 롱주 레드 정글에서 마린에게 솔킬까지 헌납하면서 탑, 바텀이 폭발직전까지 간 상황. SKT가 탑, 바텀에 집중하는 중에 미드는 안정감의 대명사인 이지훈이 잘 버텨주고 있었고 전경기 톰을 상대로 좋은 모습을 보여주었던 스포키는 뱅기를 상대론 쫓아가지도 못하는 모습을 보이면서 롱주가 불리해지기 시작한다. 이후 바텀을 깬 SKT 봇듀오 상대로 롱주가 순간이동까지 써서 5인이 바텀을 노리나 울프박치기로 베인은 편안히 살아가고 그사이 탑1차를 내준다. 이후 혼자남은 뱅을 잡아내고, 바텀 1차를 깨긴했으나 어느새 합류한 럼블이 롱주의 봇듀오를 더블킬. 거기에 탑 올라프를 롱주가 잘살리나 그사이 코르키는 롱주 억제기 타워가 남아잇는 롱주 바텀 억제기 옆으로 도망가나 거기까지 점멸로 쫓은 럼블의 6/0/0 스코어 달성에 기록된다. 미드 1차를 깬 SKT는 롱주가 자신쪽 미드 1차로 접근하는 사이 나뉘어서 바론쪽에서 매복하다 럼블의 이퀄을 시작으로 급습, 카시오페아, 코르키, 올라프를 모조리 잡는다. 이후 바론쪽 난전에서 코르키가 베인을 잡아내긴했으나 22분에 럼블은 전설을 띄우면서 에이스. 격차도 8천골로 볼린

. 이후 바론한타에서 SKT가 바론섭취와 코르키 제외 모조리 잡아내면서 26분에 격차를 1만 4천골로 벌린다. 전설이었던 마린을 잡긴 했으나 그게 티가 안날정도로 격차가 큰 상황. 미드에서 알리를 노리긴했으나 궁도 안쓴 알리를 잡지도 못하고 오히러 베인에게 올라프만 잡힌다. 이후 미드로 돌진한 SKT는 난전에서 롱주 챔프를 마구 잡아내면서 그대로 마무리.

SKT는 벵기의 파워를 보여주었고 깔끔히 잡아낸다. 쓸내용이 없을 정도로 초반부터 롱주를 폭사시킨다.

롱주는 탑과 정글러의 격의 차이가 지나치게 컸다. 엑페는 좋았던 전경기에서도 마린에게 밀렸는데 안좋았던 이번경기에선 그냥 킬의 제물만이 되었다. 정글인 스포키도 S급 정글러인 벵기에게 시종일관 안좋은 모습만 보여준것이 아쉽다. 해설진이 말한대로 한수 배웠다는데 의의를 두어야 할듯.

13.3. 총평[편집]

CJ전을 패배를 딛고 다시 승리를 추가한 SKT

혹시나 였지만 역시나가 되었던 롱주

MVP도 넘겨줬으니, 이제 벵기왜건은 쿨...하러 가주지...

???: 저는 컨트롤 안했는데 베인이 알아서 해주던데요?? [100]

???: 이거 안 끝날것 같은데? ???, ???: 네가 그래서 점수가 낮은 거야[101]

SKT 예상대로의 승리. 많은 팬들이 기대한 새로운 챔프 대신에 그동안 자주 못나온 선수들의 컨디션 점검의 의미가 강했던 이번 경기에서 SKT는 무난한 픽 위주로 했고 롱주를 깔끔히 잡는다. 간만에 등장한 이지훈은 대세 중 하나인 빅토르로도 괜찮은 모습을 보여주었으나 톰은 변명할 여지가 없는 기대 이하의 모습을 보인건 아쉬운 점. 정글러만 바뀐 1, 2세트의 격차는 지나치게 컸다.이지훈-톰이 자판기 커피라면 이지훈-벵기는 그냥 커피. 그럼 페이커 벵기는 TOP인가? 페이커-톰은요? 이시점에선 롤 국제경기 6인 제한[102]도 논란의 여지가 없을 상황이다. 남은 경기에서 톰이 달라진 모습을 보여주지 못한다면 이번에도 1석은 이지훈이 가져갈 가능성이 높다. 물론 하위팀인 롱주를 상대로 보여준 모습으론 앞으로 남은 경기는 삼성, 나진 전과 결승전뿐인데서 이 경기가 마지막 찬스였을 가능성도 높다.

롱주는 부진한 톰을 상대로 좋은 모습을 보여주나 했으나 역전패했고 2세트때는 벵기에게 그냥 순삭. 특히 엑페는 자신이 잘풀린 1세트에서도 마린과 안드로메다의 차이를 보여주었다. 물론 팀의 파워가 지나치게 크긴했으나 중위권을 노리기엔 아직 숙제가 많은 모습을 보이며 9위로 하락. 승강전을 걱정해야 할 상황이 되었다. 해설진이 말한대로 한수 배웠다 생각하고 자신들의 단점을 하나 하나 개선해 나가는 모습을 보이는데 의의를 두어야 할듯. 확실히 롱주는 조금씩 좋아지고 있다.

14. 80 진에어 1 : 2 스베누[편집]

정규시즌 80경기 (2015. 08. 01.)

진에어 그린윙스 1 2 스베누 소닉붐

○ × × × ○ ○

9승 7패 결과 1승 15패

정규시즌 80경기 MVP

1세트 2세트 3세트

이은택

(Sweet) 서현석

(Soul) 신정현

(Nuclear)

늪롤로 어찌어찌 이겨내는 상위권 팀 vs 늪롤조차 쓰지 못할 정도로 약한 하위권 팀

포스트시즌 확정을 해야하는 팀 vs 승강전이 확정된 팀

진에어는 여전히 후반 늪롤에서 벗어나지 못하면서 자신들이 유리할때도 겜을 비벼지게 만들고 있다. 특히 체이서 외의 다른 선수들의 폼이 안좋은 상황. 하지만 스베누는 그 안좋은 상황보다 더 안좋다. 이 상황에서 스베누를 빠르게 쉽게 잡지 못하면 진에어의 경기력에 의문부호가 붙을 수 밖에 없는 상황. 특히 정글러의 차이는 하늘과 땅차이므로 체이서버스만 잘 탑승만 해준다면 낙승이 예

.

스베누는 그나마 이길만한 팀이었던 아나키와 롱주한테마저 지며 더더욱 전패위기에 빠지게 됐다. 남은 3경기의 팀들이 진에어-나진-KOO라는 험난한 일정. 그나마 가끔 한타에서 이겨주는 모습은 보여주었는데, 때마침 진에어는 한타가 그닥 좋은 팀은 아니다. 험난하긴 하지만 나진, KOO는 자신들이 그나마 빛을 볼수도 있는 한타에 강한팀이지만 진에어는 한타에서 압도적인 글로벌 골드 차이에도 에이스를 당하기도 하는 모습을 보여주기도 하고, 스베누보다 진에어의 운영이 위긴 하지만, 진에어는 자신들이 유리할때도 장기전으로 갈때가 허다하다 보니 잘 버티기만해서 후반 한타 한방을 노린다면 승산은 충분하다. 물론 이를 위해선 체이서에게 게임이 터지지 않아야하므로 정글이 체이서만 잘견제가능할진 의문이지만해준다면 자신의 몫을 200% 해주는것이므로 그 어느때보다 정글러가 중요하다. 정글러 혼자 안되면 서폿 정글 2명이 숫자로 압박을 하던가 아님 미드까지 3명이 들이대더라도 어찌됐던 투자가 얼마나 크더라도 무조건 체이서를 막아야한다. 진에어 운영의 100%는 체이서로부터 시작되기 때문에 체이서만 봉쇄하면 진에어의 다른 라인도 압도적 라인전을 보여주는것이 아니므로, 갱맘이 빙의한듯 열심히 잘 사려서 후반만 간다면 가능성이 있다. 물론, 게임이 정말로 재미는 없겠지만 지금 스베누는 이것저것 가릴때가 아니다. 진짜로 괜찮아 해설진이 커버해줄 거야

14.1. 1경기[편집]

순간이동을 들고 늪롤?물론 상대도 그랬지만. 그런데 진에어는 이겼잖아?

스베누는 소아르 선발.

진에어는 전 경기 2세트의 데자뷰를 보는듯, 정글만 렉사이로, 나머지는 SKT의 무난했던 럼블, 빅토르, 베인, 알리스타를 가져간다. 자신들의 경기가 길어지자 아예 후반 캐리가 강력한 조합을 준비.
스베누는 마오카이, 니달리, 룰루, 시비르, 브라움을 픽. 특이하게 미드 룰루가 '순간이동'을 들었다.

시작하자 스베누는 라인스왑을 성공, 이후 스베누의 봇듀오가 바로 적 정글로 들어가서 럼블의 점멸을 뽑은 후, 정글이 탑하고 같이 적 정글을 적극적으로 들어가서 블루 획득 후, 바로 4:1로 탑 다이브로 럼블을 킬, 이후 탑 1차를 게임시작 3분 50초에 순식간에 깨버린다. 하지만 탑에서 이득의 댓가로 시비르 성장이 약간 뒤쳐졌고 바텀에서 킬을 내주었다. 하지만 바텀 합류전에서 2순간이동이 있던 스베누가 바로 5인이 전부 역갱으로 덮쳐서 알리를 킬, 용까지 가져가면서 바텀도 다행히 한번 풀린 상황.

그리고 스베누는 멸망했다

스베누가 괜찮았던 모습은 여기까지 였고 이후 갑자기 속도를 올린 진에어에게 한타마다 연전연패, 모든 오브젝트를 줄줄히 내준다. 진에어의 챔프들이 다 잘큰 상황에서 스베누의 순간이동은 전혀 활용될 여지없이 멈춰버렸고 베인, 럼블, 빅토르가 스베누의 챔프들을 일방적으로 학살하며 마무리.

스베누는 초반 빠른 속도를 보여주며 이번엔 혹시나 했으나 역시나 그후 갑자기 멈춰버렸고 그사이 속도를 반대로 올린 진에어에게 난타당했다. 초반 우선권을 전혀 제대로 활용하지 못하고 이쯤했음 진에어가 장기전으로 무난히 갈거라 예상한듯한데 진에어가 반대의 모습을 보여주며 난타당한 경기. 분명 강팀간에는 초반 우선권이 크게 작용하나 진에어와 스베누는 같은수준의 팀이 아니다. 선택의 아쉬움이 있었던 경기.

진에어는 초반 스베누의 움직임에 말렸으나 스베누의 발이 멈춘 틈을 타, 자신들이 오히려 빠르게 움직이며 멋지게 경기를 가져온다.

이때까지는 누구도 반전이 일어날 거라고 생각하지 못했다. 그 누구도.

14.2. 2경기[편집]

내 의지로, 여기서 끝을 보겠노라!

돌파구 미드 자르반

이걸 스베누가!!!

이걸 진에어가 또 진에어 몇번째인지 참 세계수 시리즈에 이은 진에어 시리즈

진에어의 늪롤이 부른 대참사

진에어 너희에게 내가 줄 수 있는 건 고춧가루다! 이거나 먹고 가라!

'그 날, 진에어는 떠올렸다. 깃창의 공포를... 대격변속에 갇혀있던 굴욕을...'

이번엔 벽을 못 넘은 레이저

진에어를 잡은 스춧가루

스베누가 이번에는 미드 자르반이라는 카드를 꺼냈다. 뭐가 나올지 모르는 요즘 미드 추세에서도 미드 자르반이라는 픽은 상당히 이질적이었는데, 이에 따라 스베누는 자르반 픽의 의미를 보여줄 수 있을 지가 경기의 관건이었다. 그리고 그 화제의 미드 자르반은 중간에 잠시 픽의 의미를 잃기는 했지만 초반 주도권을 가져오는데 상당히 역할을 했고, 후반 바론 앞의 기묘한 한타 이후에도 상당히 픽의 의미를 되찾았다. 게다가 미드 자르반에 맞추어서 럼블, 코르키, 알리스타 등을 가져오면서 밸런스도 상당히 고려한 면이 보였다. 미드 자르반의 특성상 딜템을 올리게 되고, 이로서 미드에 주문력 챔프가 부재하게 된다는 문제는 럼블로 커버하고, 탑 럼블 때문에 팀에 탱커가 없다는 점은 알리스타로 커버해내는 픽이 상당

인상적이었다.

이번 경기의 스베누는 상당히 훌륭한 경기력을 보였다. 중반에 잠시 힘이 빠졌던 아쉬웠던 순간이 있었으나, 매 순간마다 경기에 대한 놀라운 집중력을 보여주었고, 그 집중력은 스킬의 정교한 사용과 배치에 상당한 도움을 주었다. 초반 바텀에서 자르반이 성급히 대격변을 사용하지 않는 모습이나[103] 자르반이 아 매 한타때 마다 보여주는 럼블의 이퀄라이져 미사일의 정교하기 그지없는 위치선정이 상당히 볼만했다. 중반 바론지역 한타대패 이후, 바론까지 내주고 이후 알리스타의 알수없는 스로잉(...)으로 인해 경기가 다시 진에어쪽으로 기울었으나, 이후 다시 젠이 된 바론지역에서 다시 알리스타가 의문의 이니시를 보여주고 이후 진에어선수들이 이를 추격하나 알리스타를 제물로 소환한 이퀄라이저 앞에서 허우적대는 바람에 수라장 속에서 코르키는 완전히 자유로운 딜을 넣을 수 있었고, 이는 스베누의 한타승리로 이어졌다.

진에어 선수들은 여러모로 안타까운 상황에 흔들리는 모습들이 보였다. 현재 롤챔스의 흐름 상 이번 스베누 전에서 단 1 세트도 내주면 안되는 상황이라는 부담을 가지고 경기에 임했는 데, 이 와중에 초반에 주도권마저 내줘버리니 멘탈이 흔들리는 것이 당연하다면 당연한 수순이었다. 중반 바론에서의 한타승리 이후 바론까지 챙기면서 나름대로 경기를 다시금 리드하는 모습을 보였으나, 이후 두번째 바론에서 알리스타가 이니시를 이상하게 걸었음에도 이퀄라

힘으로 한타를 대패해버리자, 이후 경기의 무게감을 이기지 못한 체 소극적인 플레이를 하는 모습도 어느 정도 보였다.[104] 그리고 이 소극적인 모습과 반대로 스베누의 이길지도 모른다는 희망에서 오는 적극적 모습이 맞물려 결국 마지막 미드한타에서 트레이스의 의문의 이니시와 함께[105] 진에어가 한타 대패. 넥서스가 깨지며 패배를 맞이하며 2:0으로 승리를 맞이해야'만' 했던 진에어에게 적신호가 켜진다.

그리고....

14.3. 3경기[편집]

이거어어얼! 스베누가아아아아아아아아아아아아!!!!

??? : 스베누여, 영광스러운 첫 승리에 동참하라!

??? : 처음 뵙겠습니다:)

허용팀 진에어 그린윙스

늪롤의 몰락

라이즈를 가져왔는데 왜 대장군이 되질 못하니....

??? : 강팀의 조건은 밀릴때 한타 한 방으로 역전하는 힘이 있는 겁니다! 그리고 프로스트가 라인전 못해도 한타는 잘해서 강팀이었다고 자뻑하는 클템[106]

극도의 안전성을 추구하는 스타일에 발목을 잡혀 한껏 과감해진 스베누에게 기회를 주고 만 진에어.

이블린 플레이의 정석 vs 이블린 대처의 정석

냅다 칼선픽해놓고, 마지막까지 망설이다 미드로 돌리면서 뭔가 기운이 묘해졌다.

CJ VS SKT전 이후로 롤챔스가 미쳐 날뛰고 있다

경기의 무게감을 이기질 못한것일까, 진에어의 움직임은 둔해지는데, 스베누의 움직임은 더 활발해졌다.

초반 진에어가 재미를 보며 앞서가나 2용을 기점으로 경기의 흐름이 달라진다. 여기서 진에어가 멋지게 스베누를 사방에서 동시에 잘 덮치나 스베누가 더더욱 멋진 판단으로 시비르가 앞점멸까지 쓰며 한쪽을 순식간에 뚫으면서 라이즈가 급사, 용은 챙겨가나 2:3교환이 되버린다. 이전에 스베누가 용을 미리 먹어둬서 1:1인 상황. 이후 대치가 지속되다, 3번째용을 진에어가 위아래로 잘 흔들어서 얻는다. 이후 스베누가 마오카이를 급습하며 시작된 한타에서 양쪽 다 손실없이 끝났고 스베누 체력이 많이 떨어진걸 본 진에어는 바론을 시작하나 이것도 막힌다.

30분이 넘어갔고 스베누가 1천골드정도 앞서가지만 실질적으로 양팀의 격차는 없다시피한 상황이고 양쪽 다 챔프 성장도 괜찮은 상황에서 약간의 휴식기를 가진다. 그리고 한쪽으로 조금도 기울어지지 않은 상황에서 4번째 용이 스폰된다. 진에어가 먼저 용쪽을 장악하고 먼저 용공격을 시작한다. 이블린이 뒤를 노리나 계속 들켜서 무위로 돌아간 상황에서 결국 진에어가 용을 접고 스베누가

접수하며 다시 용스택이 2:2가 된 상황이고 킬수도 6:6인 상황. 이후 라이즈가 암살을 노렸지만 무위로 돌아가서 뭐라도 먹을게 없을까 하면서 그대로 퍼플팀 레드 근처를 어슬렁거리다 들키면서[107] 덥쳐졌고 점멸까지 쓰지만 결국 전사한다. 이어 지원온 진에어의 트레이스까지도 전사, 탑과 미드를 잡아낸 스베누는 바론까지 접수하고 탑과 미드 2차까지 접수하면서 5천골드 차이로 벌리며 팽팽하던 저울이 순식간에 스베누로 기운다. 이어 스베누는 바텀 2차도 파괴, 바텀 압박을 시작하는데 이블린이 뒤로 돌아서 이니시를 넣으려고 하지만 스베누가 꼼꼼하게 박은 핑크와드에 다시 걸린다. 이블린은 그냥 도망칠수밖에 없었고 스베누는 3용스택을 획득. 이 시점에서 8천골드 까지 벌어졌다. 하지만 이미 50분 가까이 되면서 진에어도 6만골드가 넘었고 뒤쳐진 진에어도 어느정도 템은 나온 상태여서 끝나기 전까지는 결과를 예측하기 힘들었다. 그러나 미드에서 좀 앞으로 나온 레오나가 급작스럽게 그라가스 궁에 토스 당하면서 한타가 시작되었고,[108] 레오나가 순식간에 사망한다. 그나마 나르의 궁이 그리 잘 들어가지 않았고, 라이즈가 안전하게 딜을 우겨넣을 포지션을 잡으며 혹시나 했으나 문제는 뒤로 빠지는 스베누를 추격하는 과정에서 갱맘의 스킬이 정말 하나도 안맞았다(...)[109]???:푹!푹!푹!푹!푹! 그 동안 빅토르가 무빙과 존야로 시간을 벌었고 풀템 시비르가 라이즈까지 끊어낸다.[110] 스베누는 바로 미드 억제기까지 깨고 코르키와 마오카이까지 잡으며 기나긴 무승행진을 끝내고 마침내 첫 승을 만들어냈다.

김동준 해설과 이현우 해설이 미드 라이즈에 대한 의문부호를 던졌는데, 그 의문부호에 대해 확실히 미드 라이즈는 탑 라이즈에 대해 부족하다는 것을 여실히 보여준 경기라 할 수 있겠다. 가뜩이나 사거리가 짧고 조건부로 딜이 강해져서 자유롭게 프리딜을 넣을 수 있는 빅토르에 비해 범용성에서 밀리는데, 그나마도 딜템을 계속해서 쌓는 게 아니라 방템을 섞다 보니 팀의 메인딜러에게 요구되는 딜량을 충족하지 못했다.

경기 후,스베누의 서포터 시크릿이 손까지 떨면서 눈물을 닦는 모습이 나와 짠한 모습을 보였다.

14.4. 총평[편집]

??? : 와, 전패! 끝냈습니다. 연패 끝냈습니다. 그 날이 오네요, 스베누!

기다리고 기다리던 스베누 첫승 신고 스베누의 패자이 스택이 깨진 날 무승탈출

끝이 안 보일 것 같은 폭탄 돌리기에 걸려버린 진에어, 고춧가루가 눈에 제대로 들어가버렸다.

짚신을 맞고 추락한 비행기

SKT의 전승붕괴 이후 섬머시즌 가장 궁금하던 스베누의 전패가 깨지다 SKT 승률 = 스베누 패배율

늪 속에 가라앉은 늪롤

롤챔스 혼돈의 서막

: 스베누 뿐만 아니라, 진에어도 고쳐야 될 점이 있습니다. 계속 운영으로 질질 끌다간 상위 라운드에서 결국 잡아먹혀요!!

오직 승리 하나만을 위해 달린 자와 패배에 대한 두려움으로 움츠린 자가 맞이하게 된 결말

돌아온 의적

체이서 생일인데 ㅠㅠ 사실 생일빵이라 카더라 누가 몰래카메라라고 해줘어……

진에어와 스베누가 싸워서 나진이 이긴 게임 이걸 나진이 나진 회식날

이 경기로 인해 SKT의 경기는 완전히 묻혔다 카더라 저번엔 SKT가 스베누를 묻더니 사이좋게 서로 묻어주는 두 팀 극과 극은 통한다더니

롤챔스 후반부가 미쳐날뛰고 있습니다 4화

진에어에게는 재앙의 날이 되었다. 결국 자신들의 늪롤이 자신의 발목을 잡았다. 거기에 게임의 움직임도 느렸고, 폼도 좋지 않았다. 진에어의 문제는 스프링 2라운드부터 분명했다. 체이서가 분명 강력하고 갱킹도 활발한데, 정작 싸움에 자신이 없으니 체이서가 잔뜩 이득을 거두면 그걸 굴리는 게 아니라 게임을 버티면서 용 스택이나 쌓기 급급했다는 것. LCK에서 최고로 공격적인 정글러를 가지고도 한타를 못 해서 장기전으로 끌고 갈 수밖에 없는 이 점이 공략당해서 IEM 이후 CJ에게 대패하면서 약점이 노출되었고, 스프링 준플레이오프에서는 경기력과 결과 모두 압도적으로 패하면서

당했다. 이후에도 이 약점을 개선하려 애를 썼으나 어느 순간 다시 질질 끄는 전략으로 회귀하고 말았고, 이 점은 결국 진에어의 발목을 잡았다. 이 경기에서 지면서 진에어의 포스트시즌 진출 확률은 급격히 낮아졌다. 자력진출은 불가능해졌고 남은 경기를 다 이긴뒤 나진이 한번이라도 지길 빌어야만 하는 상황. 하지만 지금 이 경기력으론 쿠는 고사하고 아나키도 못 이길것 같다. 어쨌든 승패와 승점이 동률이 될 경우 두 라운드에서 모두 나진을 이긴 진에어가 승자승 원칙으로 인해 진출하게 된다.

진에어에 대해 좀 더 이야기하자면, 늪롤메타를 벗어나기 위한 시도는 종종 있었다. 그것이 잘 이루어졌을때는 물론 승리했는데 그런 픽을 가져가고 나서 공격적으로 나가다가 승기를 넘겨주면서 패하다 보니 원점으로 회귀해서 또 늪을 시전(...)했다는게 문제.[111][112] 거기에 구성된 선수들 대부분이 이런 성향을 가지고 있기 때문에 쉽사리 고쳐지지 않고 있다. 그래도 충분한 시간이 주어진다면 개선할 수 있는 부분이지만 그게 아닌 현재 상황에서는 가장 좋은 방법은 새로운 멤버의 등장. 분명 진에어는 탑을 제외하고 예비멤버를 보유하고 있기 때문에[113] 충분히 바꿔볼 수 있는 상황. 문제는 그 멤버들이 나온 경기에서 패배를 하자 그냥 다시 원래 멤버로 돌아가면서 제자리가 된 것. 1~2경기 정도 패배 할 생각을 하고 리그를 운영했으면 좋겠다만 현재 진에어의 위치에서는 그게 쉽지 않고 다른 팀들이 이러한 진에어의 약점을 간파하면서 패를 거듭하고 있는 것이다. 악순환의 반복인데 코치진의 빠른

필요하다.

특히 트레이스의 변화가 의외라면 의외인데, 트레이스는 프로에 입문하여 공격적이고 변칙적인 픽과 플레이를 자주 선보여 세이브와 함께 사파 탑솔의 양대 산맥이라고까지 불렸다. 그러나 레넥톤-쉬바나 메타를 거치면서 프로 탑솔러에게 요구된 안정적인 플레이에 특화된 것인지, 15년 들어서는 이전의 공격성을 상실한 마냥 안정적이고 수비적인 탑솔러로 변모했다. 그러나 정작 안정성과 더불어 공격성과 캐리력까지 탑솔러에게 요구되는 15시즌 들어 지나치게 안정적이고 오히려 적극적인 모습을 보여주지 못하고 있다. 오히려 자기가 주도적으로 뭘 해내야 한다는 압박감 탓인지 무리하게 이니시에이팅을 걸었다가 경기를 내주는 모습까지 보이고 있다. 그나마 서머 시즌 초반에는 1라운드 CJ전에서 마오카이로 뛰어난 이니시를 보여주어 페이스를 올렸으나 2라운드 CJ전에서 그 마오카이로 대역전패의 원흉으로 지목받더니 급격히 자신감을 잃어버린 듯하다.CJ로 흥한자 CJ로 망한다?

스베누는 단순히 전패를 끊고 1승을 했다는 것에만 의의가 있는 것이 아니라, 이길 만한 경기를 해서 이겼다는 것이 더 큰 의미가 있다. 즉 이번 1승에만 그치지 않고 더 많은 승리를 챙길 수 있는 가능성을 보여준 것. 충분히 경기력이 좋았다. 특히 기존의 느긋한 경기가 아닌 빠르게 경기를 하는 모습이 인상적이었는데, 1세트때는 뭔가 한템포 부족했으나, 2, 3세트는 과감함과 스피드를 모두

한타때도 진에어보다 나은모습을 보여주며 멋지게 진에어를 잡아낸다. 더이상 잃을것이 전무해진 상황에서 오히려 과감함을 보이면서 경기자체도 재미없는 경기가 아닌 화끈한 경기를 보여주었다. 이번 경기만큼의 폼만 보여주면 다음 나진전도 충분히 기대해 볼만하다 할수 있다. 스베누의 몇몇 선수들은 기쁨의 눈물을 보이기도. [114]

무엇보다도, 이날까지 늘 스베누의 두 구멍이라고 불리었던 소울과 캐치의 활약과 판단이 괜찮았다.뭔가 감동적이다 소울은 2세트에선 KDA는 좋지 않았으나 언제나 해설진이 말하는 '럼블은 궁만 잘쓰면 1인분 이상합니다.'를 경기로 보여주었다. 이어진 3세트에서 역시 라인전 단계에선 다소 아쉬웠으나, 경기내 2용타이밍 과정에선, 진에어의 포위 섬멸전에서 아군이 한점돌파를 하는것과 동시에, 자신은 메가 나르의 궁으로 진영을 뒤엎어버리며 난전 구도에서 진에어의 딜러인 갱맘을 벽에다 꽂아버리며, 위기를 기회로 만들어냈다. 캐치의 경우도 분명 경기내 아쉬운 모습은 보였으나, 평소보단 나았고, 마지막 한타에선 상대의 어설픈 포지션에 바로 궁으로 땡겨오는 그동안의 모습과 다른 좋은 결단력을 보여주었다. 이 둘이 앞으로도 계속 발전해 잘할 수 있을지에 대해서는 여전히 의구심을 가진 팬들도 있겠지만, 적어도 이날 하루만큼은 박수를 받아 마땅하다는 것에 대다수가 동의하고 있다. MVP에 당첨되진 못했지만 시크릿의 활약도 요소요소에서 빛났다. 최근 롤챔스는 서포터가 한타때마다 대활약하는 경우가 많은데, 시크릿 역시 3세트에서 요

점멸 티버가 멋지게 들어가면서 확실하게 진에어의 챔프가 순삭되게 함으로써, 다른 선수들이 좋은 모습을 보이는데 큰 공헌을 했다. 물론 파트너인 누클리어는 말할것도 없이 2, 3세트에서 중요한때마다 미친듯한 딜을 보여주면서 역전승의 주역이 되었다. 사신 역시 다른 팀 동료들이 날아다니면서 기세를 탄듯 자신의 좋은 모습을 2, 3세트에서 유감없이 발휘하였다.

경기에서 해설진들이 말했지만 이른바 '약팀'이라고 불리는 팀들의 경우에는 어설프게 후반으로 끌고 가거나 상대방보다 부족한 운영싸움을 걸기 보다는 화끈하게 특색이 강한 밴픽을 구성하고 라인전부터 강하게 풀어나가는게 오히려 승리를 가져올 수 있는 확률이 높아진다. 그동안 스베누는 밴픽에서부터 상대팀을 따라가기 급급해서 색없는 밴픽을 하는 경우가 많았고 후반으로 넘어가는 상황을 살펴보면 이미 라인전에서부터 차이가 벌어져 한타에서 힘을 쓸 수 없거나, 라인전을 잘 풀어가도 어설픈 판단과 시야장악 등 기초적인 운영의 부족으로 패배를 기록했다. 적어도 진에어 전에서는 강팀들이 보여주는 시야장악이나 운영의 묘는 여전히 부족했지만 과감하게 다이브도 시도했고, 필요하다면 빠르게 타워철거 후 한타를 준비하는 등 본인들이 할 수 있는 솔랭과 비스무리하게 것을 제대로 했다. 거기에 미드 자르반 등 정석을 벗어나는 픽을 통해 새로운 모습을 보여주기도 했다 만약 졌다면 역시 트롤픽이라는 소리를 들었겠지만.....근데 가끔보면 진짜로 특정 챔프를 잘하는 선수들에게 그 챔프를 쥐어주면 무슨일이 벌어질지 모른다. 그리고 미드 자

스프링의 삼성이 1세트승을 거둘때 나온 픽이기도 하다. 약팀들의 승리공식은 미드 자르반인거 같다. [115] 특히 1,2,3세트 모두 개성있는 밴픽을 함으로써 최소한 자신들이 '무엇을' 해야 하는지는 잃지 않는 모습을 보여주었다. 1세트는 원딜 캐리, 2세트는 럼블 자르반의 호흡을 위주로 한 극한타 조합, 3세트는 파괴력 높은 돌진 조합으로 각 세트마다 다른 컨셉을 들고 나왔고 1세트를 제외하면 컨셉을 실현하는데 성공했다.

여담으로 정규시즌 후 있었던 스베누 언론 인터뷰에서 이 경기 바로 전날 스베누와 진에어가 스크림을 했었다고 한다. 경기전날 상대와 스크림을 하는 패기 거기서 대패했었다고. 선수들이 흔히 인터뷰에서 이길수 있다는 자신감을 그래도 계속 보였지만 이경기에서 승리후 인터뷰에서 이길가능성이 있다 생각했다고 한것이 아닌, 이길거라 전혀 생각치 못했다는건 여기서 비롯되었던 것으로 보인다.

15. 81경기 롱주 1 : 2 kt[편집]

정규시즌 81경기 (2015. 08. 05.)

롱주 IM		1	2	kt 롤스터	
×	○	×	○	×	○
4승 13패		결과	12승 5패		

정규시즌 81경기 MVP

1세트 2세트 3세트

(Nagne) 오장원

(Roar) 김찬호

(Ssumday)

새 부품 장착해도 답이 안 보이는 팀 vs 새 부품 장착하니 폼이 달라진 팀

롱주는 과연 지난번 3억제기 역전의 복수를 할 수 있을 것인가? 안될거야 아마

롱주는 승강전 확정은 아니지만 거의 승강전 문턱까지 와 있는 상태다. 아나키에 비해 승점이 밀리는데, 설상가상으로 아나키에게는 스베누에게 패배하며 휘청이는 진에어와의 경기가 있는 반면 롱주는 2라운드 들어 기세가 오를 대로 오른 kt와 CJ전만이 기다린다. 아나키가 만날 진에어도 절박하지만, kt도 2위 확보를 위해 이 경기를 전력을 다해 임할 것이다.

객관적인 전력은 압도적으로 kt가 우세하다. 간단히 말해서 롱주는 모든 라인이 약하고(...) kt는 강하다. 운영 면에서도 설령 잘 풀리더라도 결정타가 부족한 경향이 있는 롱주와는 달리 kt는 공격적 운영을 완벽히 받아들여 거침없이 게임을 휘젓고 있다. 한때나마 IM과 사이좋게 7위 경쟁을 했던 그 kt는 이제 없다. kt가 롱주를 압살해버리더라도 아무도 놀라지 않을 것이다.

어쨌거나 게임은 해봐야 한다. 2라운드 들어 상성관계가 줄줄이 박살나고 특히 SKT vs CJ전과 그 이후부터 전혀 예상하지 못한 경기결과들만 나오고 있다. CJ가 SKT를, 스베누가 진에어를 꺾을 것이라고 예측한 사람은 없었다. 반전을 만들어낸 CJ와 스베누는 모두 절박했다. 롱주도 승강전을 피하기 위해서 누구보다 절박할 상황이고, 어쨌거나 오랜 기간 동안 축적한 경험도 있다. 게다가 비록 1:2로 패배하긴 했지만 1라운드에서는 1세트에서 kt를 압살해버리며 영혼까지 털었다. [116] SKT와의 경기에서도 비록 톰이 출전해서 죽을 쑨 1세트 한정이기는 하지만 분전하는 모습을 보여주었다. 악착같이 물고늘어진다면, 또 하나의 기적의 주인공이 될지도 모른다. 물론 CJ의 경우 상대가 전승팀이었던 것일 뿐 자신들도 이기는 법을 충분히 알고 있는 강팀이었고, 스베누 또한 최근 모습이 호전된 상황에서 폼이 최악인 진에어와 붙었기 때문에 지금 돌아본다면 어느 정도 가능성이 있는 기적이었으나, 롱주의 경우 가능성이 너무 낮은 것도 사실이다. SKT와 CJ, 스베누와 진에어 때의 전력차와 kt와 롱주의 전력차는 너무 크기 때문. 하지만 바로 위에서 이야기했지만 이 경기에서 이겨야 승강전을 (그나마) 피할 수 있는 가능성이 생긴다. 일단 밴픽에서 나그네든 엣지든 아지르를 밴하고 생각해봐야 한다. 그 후 밴픽은 뭐 알아서 하겠지

kt는 SKT전 패배를 뒤로 하고 KOO전에서 인생경기를 펼치면서 2위까지 순위를 끌어올렸다. 새로 영입한 피카부와의 호흡 맞추기

대성공, 정글-서폿의 로밍이 활발히 이루어지며 '스마트한' 초중반 운영이 가능해졌다. 이를 바탕으로 능숙하게 스노우볼을 굴리는 경기를 즐겨하고 있다. 여기에 지고 있을 때는 후반을 바라보면서 애로우의 캐리력에 기대는 플랜 B도 갖추고 있다. 다만 이것은 애로우의 파괴력이 아직 스코어-피카부의 힘에 비해 부족하기 때문에 캐리형 원딜이 아니면 성공하기 힘들다. 2위를 확정시키기 위해서 이기는 것도 중요하지만 롱주와의 경기를 통해 조합과 운영을 다듬는 모습도 필요해 보인다. 또한 그동안 완전히 잊혀졌던 픽서의 출전 또한 점쳐지는 상태인데 위에서 말했듯 KT와 롱주의 격차는 크고, 피카부는 kt 이적 후 활약으로 많은 사람들이 잠시 망각했지만 아직까지 손목 부상이 전혀 회복되지 않아 통원 치료를 받으면서 손목 보호대를 차고 경기에 나서면서 매 경기 부상투혼을 보여주고 있는 상황이다. 그러나 롤드컵까지 앞으로 남은 여정은 굉장히 길고, 포스트시즌과 롤드컵까지 바라본다면 픽서를 조금이라도 여유가 있는 이쯤에서 내서 피카부가 잠시라도 쉴 수 있게 부상 관리를 해주면서 동시에 롤드컵이 6인 엔트리제일 경우에 누구를 식스맨으로 데려갈지도 실험해 볼 필요성이 있다. 한마디로 세마리 토끼를 잡는 결과를 이끌어내야 한다는 것.

이 경기부터 5.14 버전으로 진행한다.

15.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

Longzhu IM　KT Rolster

밴

픽　픽

GOD SHEN

왜 저 사신의 낫은 이리도 빗나가지 않는 건가요

에코가 롤챔스에 정글로만 나오는 이유

마오카이 추적자 이즈리얼

롤챔스 픽밴을 멋지게 바꾸신 위키러에게 박수를...[117]

롱주는 애플, 투신, 로어, 이그나가 선발로 나왔고 KT는 피카부가 나왔다.

롱주에서 스코어 저격으로 렉사이,그라가스,이블린 3정글밴을 하자 스코어는 5.14에서 핫해진 정글러인 엘리스를 픽했다.

롱주가 드래곤을 먼저섭취했으나 전체적으로 라인전에서 밀리기 시작, 빅토르를 잡나 했으나 에코도 전사하면서 1:1 교환되고, 롱주가 초반 한타에서 좋은 모습을 종종 보여주었으나 KT의 쉔이 활발히 움직이면서 지속적으로 KT가 재미를 본다. 다행히 용을 한번 스틸하긴 했으나 이미 게임이 많이 기운상태였고, 미드 한타에서도 구석으로 들어가면서 빅토르에게 녹으면서 대패, 바론까지 챙겨간 KT는 미드 억제기를 깨고, 게임을 마무리한다.

15.2. 2경기[편집]

에코가 못 한게 아니었다고!

대세는 고춧가루!

우리가 틀린게 아니다. 조금 실수를 했었을뿐. 어디 다시한번 해보자!

픽의 의미를 보여준 롱주

이번에는 鬪神이라 불러다오

??? : 그럼 나의 안마 맛좀 쬐끔만 보거라![118]

KT에서는 쉔/그라가스/빅토르/베인/잔나를, IM에서는 마오카이/니달리/에코/루시안/브라움을 픽했다. 다시한번 순간이동 미드에코를 꺼낸 롱주.

초반 KT가 카정으로 이득을 보았으나 바텀압박을 통해 애로우가 밀리기 시작하면서 우선권이 롱주에게 넘어가고, 지속적으로 킬을 얻고 CS와 탑도 동시에 다 앞서간다. 미드압박에서 순간적 이니시로 빅토르를 파괴한 롱주는 미드 2차까지 박살내고, 용과 바론도 롱주가 일방적으로 챙겨갔다. 탑에서도 루시안 궁만으로 잔나가 급사,하지만 이어진 탑 한타에서 무리한 돌입으로 대패한다. 하지만 이미 격차는 심각하게 컸고, 4용을 둔 한타에서 KT가 대패, 게임이 끝났다.

15.3. 3경기[편집]

삼수생 코그모의 후속작 : 리븐 수능보는 경기

100일전에 삐뚤어졌다가 겨우 정신차려서 기적적으로 전국 1등을 찍은 리븐의 이야기

투신이 鬪神으로 변했더니 귀신같이 탑솔이 投身 투신의 균형은 유지되어야 한다

스멥 다음으로 등장한 리븐의 두번째 펜타킬

많은 유저들이 리븐 너프를 주장하는 이유[119]

1라운드 때는 3억제기를 깨고도 지더니 이번에도 유리했던 상황을 스스로 날려먹은 IM그러고 보니 그 때도 애플이 출전했었지?

???, ??? : 아 이걸 지냐

??? : 휴 다행이다

kt가 에코를 밴했다. 이에 IM은 오리아나를 픽. 간만에 썸데이가 리븐을 픽했다.

시작부터 탑에서 5:5 인베이드 싸움이 났으나 치열한 싸움 끝에 소환사 주문만 서로 빠지고 아무도 죽진 않았다.

롱주가 한타에서 리븐을 순삭하면서 한타를 대승한 후 게임에서 앞서게 된다. 빅토르도 완전히 말린 상황에서 드래곤도 롱주가 챙기고 연속으로 한타도 승리하면서 격차를 벌리는 상황, 하지만 바론 앞 한타에서 쉔이 혼자 무리를 하며 들어가고 리븐이 생존, 한타를 대패 한다. 간신히 바론은 막았으나, 이미 KT의 망했던 챔프도 어느정도 풀린 상황이었고 용 앞 한타에서 쉔이 또다시 무리를 해서 급사, 리븐이 펜타킬을 내고 KT가 역전승. 스코어의 렉사이의

만들어주기가 일품이었다. 그라가스가 몸통 박치기로 도망갈 수 없도록 잠복 상태로 계속 그라가스에 붙어 몸통 박치기가 끊기도록 했고, 리븐이 오고 잠복을 해제해 에어본을 시켜 리븐에게 펜타킬을 주는 모습은 그야말로 펜타킬은 팀원의 희생과 양보다라는 말을 떠올리게 했다.

롱주는 역적 애플의 쓰로잉수준의 플레이로 패배했다. 애플은 자신들이 유리할때 멘탈 관리가 안된건지 쓰로잉수준의 돌진을 여러번 했고 결국 KT 역전승의 주역이 되었다.

15.4. 총평[편집]

또 한번 보여준 KT의 슈퍼 플레이

뜻밖의 위기를 넘기고 다시 2위싸움에서 우위에 선 KT

점점 가능성을 보여주기는 하는데 뭔가 부족한 롱주 IM탑이 문제냐 오더가 문제냐. 아니면 둘다 문제인가...

롱주는 한끗이 모자랐다. 2세트에선 실수없는 깔끔한 경기력을 보여주었고 3세트에서도 어떻게 KT를 팔수 있는지 보여주면서 한타 연승으로 앞서가나, 흥분이라도 된건지 이성을 잃은 건지 바론 한타에서 엄청난 커뮤니케이션 미스[120]로 KT가 다시금 우위에서는 계기를 제공하더니 드래곤 앞에서 정말 말도안되는 무리한 한타 돌입으로 연패[121], 대 역전패를 내준다. 특히 중고선수애플은 자신의 실력부족을 적나라하게 보여주면서 자기 관리가 전혀 안되

한타마다 먼저 신나게 들어가서 한타를 망치는 모습만을 보였다.[122] 안타까운 결과.

안정적인 2위가 가능해보이던 KT는 롱주에게 뜻밖의 일격을 맞을 뻔했으나 썸데이 리븐의 펜타킬 하드캐리 역전승을 보여주며 어떻게 1승을 더 굳히는데 성공했다. 남은 경기를 전승하면 승점, 스코어에 관계없이 2위가 가능한 KT는 이제 아나키전에서 1승을 거두면 2위가 확정되며 지난시즌 1라운드를 7위로 마감하고 최종 5위로 리그를 마감한 불명예를 완벽하게 씻어낼 수 있게 된다. KT로썬 천우신조.

하지만 자신들의 장기였던 피카부-스코어 운영이 상대 봇듀오의 압박에 거의 봉쇄당한 상황에서 애로우가 지속적으로 상대 봇듀오에게 밀리는 모습을 보이면서 정말 경기를 어렵게 가져갔다. 애플의 쓰로잉수준의 한타에 간신히 역전승을 하긴 했으나, 애로우의 부진은 앞으로 반드시 극복해야 할 상황으로 한타때도 순식간에 끊기는것에 2, 3세트 라인전에서도 롱주에게 밀리면서 피카부, 스코어까지 덩달아 적극적으로 움직일 수 없게 만들었다.

16. 82경기 진에어 0 : 2 아나키[편집]

정규시즌 82경기 (2015. 08. 05.)

진에어 그린윙스	0		2	레블즈 아나키	
×	×	-	○	○	-

9　8패　　　결과　　5승 12패

정규시즌 82경기 MVP

1세트 2세트　3세트

전익수

(ikssu) 손영민

(Mickey)　　　-

장기전에 익숙한 늪롤의 대가 그거 이제 안 먹힌다 vs 장기전은 거들떠도 안보는 전투와 서렌의 화신

운영하다 잘못된 한타로 망하는 팀 vs 운영이 망했는데 기적같이 한타로 뒤집는 팀

진에어는 시간이 지나면서 스프링 때의 의적의 모습은 간 곳 없고 양학팀으로 변모하고 말았다. 그런 지금의 진에어에게 아나키는 먹기 딱 좋은 약팀으로 보일 수도 있다. 데이터적으로는 아나키가 진에어에게 우위랄 것이 없어 보이지만, 아나키의 폭발적인 한타 능력은 그 어떤 상대로도 게임을 비비는 모습을 보여주었고 이런 한타능력은 현 진에어에게 가장 부족한 것, 그리고 가장 자신없어 하는 것이기 때문에 진에어가 장점인 운영으로 유리하게 끌고 나간다 하더라도 뒤집힐 가능성은 항상 존재한다. 현 진에어의 한타능력은 스베누에게조차 패할 정도로, 무승후보였던 스베누보다도 못하다.

게임을 질질 끄는 이유는 결국 한타에 자신이 없기 때문이고, 늪에서 빠져나오기 위해서는 결국 한타에서 자신감을 찾아야 한다. 그리고 아나키는 한타가 강력한 팀으로 정평이 나있으므로, 아나키를 상대로 한타로 꽝 붙어 이긴다면 진에어도 상당히 자신감을 되찾고 몇몇 플레이어에게 찾아온 슬럼프를 끝내는 계기로 삼을 수 있을 것이다. 물론 부담감은 이전 경기에 비교할 바가 아닌데 포스트시즌 자력진출은 이미 물 건너간 상황에서 이 경기까지 패하면 그나마 있던 작은 경우의 수도 사라진다. 진에어의 멘탈 관리가 그 어느때보다 중요한 상황.

아나키는 이미 포스트시즌은 물 건너간 상황이고, 어떻게든 이 게임을 이겨서 승강전에서 도망쳐나와야 하는 상황이기도 하다. 그나마 롱주가 SKT전에서 2:0으로 졌기 때문에 아나키 입장에서는 모든 경기를 2:0로 진다하더라도 승점 차이로 승강전을 탈출할 수 있게 된다.[123] 만약 이 게임을 이겨서 진에어를 제물로 삼을 수 있다면, 진에어도 포스트시즌은 물 건너가고 이대로 대회에서의 한타에 자신감이 결여된 채 시즌을 끝내게 된다. 이는 아나키가 내년 스프링에서 진에어를 보약으로까지 삼을 수 있는 플래그로 삼을 수도 있는 좋은 기회이기도 하다. 진에어의 큰 특징인 혹은 큰 단점인 늪롤은 아나키 장기인 전투적 운영과 상극이고 진에어의 한타력은 리그 최하위팀이었던 스베누보다도 못함이 밝혀졌다. 그래서 아나키가 쓰로잉영웅놀이을 하지 않고 한타를 한다면 운영에 밀려도 이길 가능성은 높다.

16.1. 1 [편집]

1경기 밴픽

Jinair Greenwings Rebels Anarchy

밴	밴
픽	픽

싸움을 못하는 핵쫄보 겁쟁이들에겐 패배와 반란만이 약일뿐

싸움을 잘하는 아나키스트들의 잔인한 반란

늪롤 그거 한물간 거라고 몇번 말해야 알아먹을래?

전투적인 체이서가 아무 것도 못하니 손가락만 빨고있는 진에어 멤버들 진심 다음 시즌 진에어는 체이서를 중심으로 리빌딩하지 않는 이상 노답이다.

패치받은 엘리스의 위력, 내가 바로 거미 여왕이다 [124]

롤 챌린저스도 본 시청자:진에어 신인중에 캡틴 재키란 신인이 걸출하던데 왜 안 나오나요

솔랭 성적으로 선수 교체출전시키는것도 좋지 않은 선택으로 결론 나왔는데, 삼성과 같이 꿋꿋이 해나가서 둘다 폭망

아나키가 그 전까지 보이던 모습과는 상당히 달라진 모습으로 나타났다. 진에어가 제드/아리/트페의 3밴을 하면서 미키만 견제하면 된다는 생각을 보였지만, 큰 오산이었다. 아나키의 미키는 기존에 보여주던 모습과 달리 안정적인 아지르를 가져가며 완성한 나르/엘리스/아지르/루시안/브라움 조합으로 라이즈/렉사이/빅토르/코르키/

진에어 상대로 좋은 모습을 보여줬다.

이전까지는 아마추어팀 혹은 준 프로팀 같은 느낌의 경기력을 보여주었던 아나키가 이번에는 상당히 발전된, 이제는 프로팀이라고 당당하게 말할 수 있는 수준의 운영 능력을 이번 경기를 통해 보여주었다. 해설진들도 상당히 좋은 방향으로 당황한 느낌이었다. 이전의 아나키가 가지고 있던 한타 능력과 스피드 있는 경기 운영, 귀신같은 바론 타이밍 같은 장점은 고스란히 유지하면서 프로팀의 운영 능력과 팀 플레이 능력을 가지고 나온 것이 이번 경기의 핵심이었다. 선수 개개인에 대한 정보는 어찌저찌 모을 수 있지만, 한 번에 적어도 두 단계는 상승한 운영 능력을 가지고 나타날 줄은 모른 진에어는 경기 내내 휘둘리는 모습이었다.

반면 진에어는 저번 경기 스베누에게서 패배한 것의 후유증을 다 벗어나지 못한 모습이었다. 썩어도 준치라는 말처럼 어느 정도는 보여주는가 싶더니, 어느 새인가 완전히 무력한 모습을 보였다. 초반 드래곤 스택을 쌓으며 느리게나마 이득을 쌓는 듯하다가, 드래곤을 먹고서도 우물쭈물하다 나르에게 3인궁을 맞고 아지르와 브라움때문에 도망도 못가고 4명이 잡히면서 경기가 기울기 시작. 게다가 23분 경 아나키의 귀신같은 바론 타이밍에 바론을 내준 이후로는 단 한 순간도 승기를 잡은 모습이 없었다. 저항도 소용없이 운영에 2차 타워까지 모두 밀리고 싸운 2번째 바론전투에서 나르가 3인궁을 성공하며 대패. 묘한 타이밍에 들어가 이니시도 제대로 못

먼저 죽는 알리스타나 별 존재감 없는 라이너들을 바론 먹은 아나키가 수월하게 밀고 나간 셈. 이대로라면 2경기도 위험할 정도였다.

경기 내적인 면을 보면 아나키 선수들 전체가 자신의 역할에 맞는 플레이를 보여주었다고 할 수 있다. 드래곤 한타와 바론 전투에서 궁극기로 한 번에 세 명을 잡아낸 것을 세 번 보여준 나르부터, 정석적인 모습으로 경기를 이끈 아지르, 고치를 맞춰야하는 순간에는 맞추고, 딜할 상황에는 딜을 한 엘리스까지 누구 하나 못한 면이 없었다. 특히 미키는 미드에 저격밴이 몰린 상황에서 아지르를 깔끔하게 사용해내면서 자신의 실력을 과시했으며, 팀 자체로는 운영능력도 준수한 모습을 보인 데다 한타력에서도 진에어를 찍어눌렀다.

16.2. 2경기[편집]

1경기 밴픽

Rebels Anarchy	Jinair Greenwings
밴	밴
픽	픽

바론과 함께 사라지다 ???: 아니, 아까 그 바론은 안 가고 이 바론은 왜 갑니까?

해설도 설명하기를 포기한 진에어의 한타력 이게 왜 이렇게 지나요?

이걸 진에어

???:내가 바로 제드 그 자체다!

먹으랄땐 안먹고, 안먹어도 될 땐 먹으려다 폭망

??? : 이재균 감독님 감사합니다 from 박정석

???: 아 진짜 1인분 하라고 개노답들아

아나키는 패치로 op에 등극한 엘리스와 쉔을 먼저 가져간 뒤 마오카이마저 뽑아 쉔을 서폿으로 돌리고[125] 미키에게 제드를 쥐어주는 데 성공해 마오카이/엘리스/제드/루시안/쉔 조합을 완성했다. 진에어는 스웟 대신 이니시에이팅에 더 능한 체이로 교체하고 나르/그라가스/빅토르/코르키/쓰레쉬로 마무리했다.

쓰레쉬가 초반에 적 블루에 시야장악을 들어갔다가 아나키의 탑, 정글, 서폿에게 물려버린다. 이에 파일럿이 회복까지 써줬으나, 리라의 엘리스가 점멸 고치를 맞춰내며 빠르게 킬을 따냈다. 그러나 체이서가 봇으로 갱을 가 날카롭게 점멸 배치기로 루시안을 끊어내면서 킬을 맞추고, 드래곤까지 잡아내며 분위기를 뒤집었다. 이후 킬, 드래곤 스택, 타워 모두 우위에 섰다. 그 이후에도 체이서는 전경기의 한을 풀려는듯 그야말로 5인분을 한다는 소리가 아깝지 않을 정도로 술통배달로 진영 붕괴면 붕괴, 적 딜러 배달이면 배달 모든 것을 해낸다. 반면 아나키는 텔포 마오카이/제드를 들고서도 스플릿 운영을 제대로 할 수 없는 처지에 놓였다.

기세를 몰아 진에어는 바론 앞 잠복에서 처음에는 리라와 상윤을 잡아내며 이득을 봤지만, 전투가 길어지면서 체력이 낮아지자 제드가 재미를 볼 수 있는 상황이 벌어진다. 그러면서 아나키가 오히려 2킬을 따내고 바론까지 먹었다. 그러면서 아나키가 진에어의 드래곤 4스택까지 저지한 뒤 운영에 들어갔고, 글로벌 골드가 뒤집힌다. 5번째 드래곤이 리젠된 상황에서 아나키가 마오카이의 순간이동으로 한타가 시작되었고 진에어는 자신들에게 유리한 블루쪽 샛길로 들어가서 싸우기 시작했다. 하지만 아나키의 조합 특성상 한타에서는 다소 힘이 떨어지기에 마오카이, 쉔, 루시안이 딸피가 되니 빠질 수 밖에 없었고, 제드가 들어가서 고군분투를 하지만 그나마 딸피였던 그라가스만 잡아내고 나머지 4명, 특히 딜러라인인 빅토르와 코르키는 거의 풀피 수준으로 완전 멀쩡한 상태. 거기에 엘리스까지 끊어내니 진에어는 충분히 바론을 갈 수도 있는 상황이었으나 좀 더 안정적으로 가기 위해 드래곤 4스택을 선택했다. 그리고 이때는 이 선택이 결정적인 패인이 될 줄은 아무도 몰랐다.

그러나 이후 진에어가 바론을 몰래 시도하며 모든 것이 달라졌다. 한타에 승리하고 바론을 노려볼만한 상황이었음에도 안정적으로 드래곤만 얻는 것을 선택했으면 거기서 멈춰야 하는데 적 챔피언이 부활할 때가 되서야 바론을 시작하며 모든 것을 망쳤다.[126] 당연하게도 바론 사냥이 들키고 익수의 마오카이가 바론 둥지 왼쪽을 파고들고 나머지 아나키 팀원들이 오른쪽으로 다가왔다. 마오카이를 잡으려 그랬는지 물리지 않으려고 했는지 바론의 체력이 약 1200

상황에서 파일럿의 코르키가 앞발키리로 바론의 벽을 넘어가고 딜을 넣으러가면서 마지막 순간 바론 딜로스가 발생했고, 빅토르와 쓰레쉬도 이미 도망가다 마오카이에게 물린 상황이라 버스트가 실패하고 그와중에 5인분하던 체이서가 고립되어 또 잡히면서 바론도 헌납하고 코르키를 제외한 나머지까지 내주는, 최악의 한타를 벌이고 만다.[127][128] 이후 미드를 직선 돌파해서 게임을 끝낸 아나키의 승리.

1경기에 이어 2경기도 진에어는 바론 때문에 경기에 패배했다. 차이점이 있다면 1경기는 아나키가 귀신 같은 바론 타이밍으로 승기를 휘어잡았다면, 2경기는 진에어의 바론 판단이 말도 안 나올 정도로 아쉬웠다. 바론 앞에서 한타를 하면 꼭 지고, 그 패배 때문에 경기의 흐름이 상당히 망가지는 식이었다. 2경기 전체적으로 진에어가 이기고 있었건만 바론 한 번에 경기가 역전되고 두 번에 경기가 망했다.

16.3. 총평[편집]

스베누에 이어서 아나키가 부른 롤챔스의 혼돈, 그 서막의 연속
對 늪롤 정의구현, 진에어 멸망의 날
은혜갚은 아나키 나진 2차 회식날
의적에서 호구까지 굴러떨어지는 진에어[129]
룡주는 울고 아나키는 웃었다 나진도 웃었다
스프링 때에도 깨닫지 못하고, 서머 시즌까지 선수 갈아끼우다 시

말아먹기 일보직전인 날
퍼주기식 메타 진에어
아나키의 고춧가루 안면 스파이크
롤챔스 후반부가 미처 날뛰고 있습니다 5화
지나가던 진에어 팬 : 송진리 보고싶당 / 롤챌스에서 전승한 2군이라도 불러와라 / 캡틴잭좀 써봐라

진에어는 결국 늪롤이 발목을 붙잡으면서 포스트시즌에서 탈락직전까지 오고 말았다. 분명 진에어가 유리할 때는 있었다. 그러나 우물쭈물하면서 상대에게 시간을 내주고, 오브젝트를 먹을 수 있는 상황에서 못 먹다가 오히려 한타를 지고, 올인을 하지 말았어야 할 상황에서 올인하다 게임을 던지면서 아나키에게 2:0 완패를 당했다. 특히나 체이서의 활발한 움직임조차 안나오면서 멸망했다. 운영에선 아나키보다 조금은 나은 모습을 보여주며 조금씩 앞서가는 모습을 보이기도 했으나 그 끔찍한 한타력이 발목을 잡으면서 완패. 특히 진에어는 스프링때 의적이라 불리던 약팀에게 약하던 모습을 유감없이(...) 보여주고 있는데, 진에어로썬 억울할수도 있지만 약팀이 진에어만 만나면 날아다니는 모습을 보였다. 이는 진에어 운영의 문제점인데, 진에어의 늪롤은 자신들이 하고 싶은걸 하는 것도 있지만, 이는 상대도 맘대로 할수 있게 놔두는것이기도 하며, 초반운영으로 앞서간다하지만 결국 한타에서 이기지 못하면 롤은 이기지 못한다. 가장 중요한 피스를 놓쳤던 진에어가 대가를 크게 치루고 있다 봐야겠다.

인해 진에어는 경쟁 상대가 고춧가루를 맞지 않는 한 포스트시즌에는 절대 올라갈 수 없는 상황까지 떨어지고 말았다. 15년 스프링 때도 간신히 4위를 수성했는데, 서머 들어서는 스프링보다 더한 나락으로 빠지고 하위팀들이 매섭게 치고 올라오면서 롤드컵의 꿈은 거의 희박해졌다.[130] 물론 진에어 포스트시즌 탈락 확정은 아직 아니다. 하지만 이제 나진은 아무 '1승'만 거두면 진에어는 무조건 탈락한다. 물론 나진도 그 1승이 쉽진 않지만...[131] 사실 나진의 경기보다 진에어의 쿠 전이 먼저 있는 관계로 진에어의 패배로 포스트 시즌 멤버가 확정될 확률이 더 높다.

진에어는 바텀 듀오의 경우에는 선수들의 플레이 성적보다 솔랭에서의 성적으로 선수를 교차 출전하는 경우가 많았는데, 이것이 결국 스프링 시즌에 이어 서머시즌에서도 독으로 작용하고 말았다. 사실 선수의 건강상 문제나 경조사 등으로 피치못할 상황이거나 경기에서 어지간히 못하지 않고서야 선수를 잘 안바꾸는게 추세인데, 선수를 교체하기 바쁜 진에어, 삼성, 롱주IM은 짧게는 경기마다, 1~2주마다 선수를 바꾸고 결과는 보시다시피이다. 또 하나의 공통적으로 선수를 바꿔도 게임 내적으로 변화가 없다 보니 교체의 이득은 없고 교체 출전된 선수의 부족한 출전횟수로 인한 날카로운 감각 실종, 타 팀원과 맞지 않는 손발 등 손해만 눈에 띄게 나타나고 있다. 오늘 경기에서도 비록 이후 상황은 체이서의 눈부신 활약으로 유야무야 넘어갈 순 있었으나, 아나키의 퍼블 획득 상황은, 파

조금만 더 몸빵해주면 나오지 않았을 것이다. 물론 가장 중요한 문제는 그게 아니라 개떡같은 한타능력이겠지만

특히 예전부터 지적되어왔던 지나칠 정도의 파일럿 나우형 선수에 대한 맹신은 상식적으로 이해할 수가 없는 행동. 캡틴잭 강형우가 안정적이면서도 뛰어난 한타력을 보여준 원딜러고[132] 졌던 게임도 그다지 크게 부진한 면을 보인 적이 없었는데도 불구하고 파일럿을 자꾸 출전시켰는데, 한타가 약하다는 평가를 듣고 있는 상태에서 한타에서의 활약이 뛰어나다는 평가를 듣는 캡틴잭을 두고 계속해서 파일럿을 기용하는 이유는 좀 의아한 부분. 아무리 몬테크리스토를 비롯하여 여러 사람에게 잠재력이 있다고 평가받는 원딜이라지만 한경기 한경기에 목숨을 걸어야 하는 팀으로서 계속해서 도박을 해야만 하냐는 지적은 피할 수 없는 상황. 거기에 캡틴잭은 2군 경기에서 계속해서 뛰어난 실전 감각을 유지하고 있는 모습을 보면 불화라도 있는 건 아닌지 의심하는 팬들도 하나둘 늘어나고 있는 상황이다. 하는거 보면 잠재력이 보이긴 커녕 아마추어 게이머보다 못한 플레이

최종적으로 진에어에게 가장 부족한 건 역시나 한타능력이다. 그렇다면 그 한타능력이 왜 유독 진에어에게 안좋은 쪽으로 부각되는지를 알아야 하는데, 스베누전과 아나키전이 아주 좋은(...) 표본이라 할 수 있겠다. 기본적으로 트레이스와 체이서의 이니시에이팅 능력이 부족한 원인이 첫번째고 두번째는 가장 핵심적인 문제인데

말하는 샷콜러의 오더가 가장 큰 문제이다. '당장 지금 여기서 싸워야하는건가, 아닌가?'에 대해 빠른 판단이 안되니 자꾸 밍기적거리게 되고 상대에게 시간을 주게 된다. 게다가 그 장소와 상황이 진에어든 상대팀이든 바론을 치고 있는 상황에서 대치전으로 가게 될 경우 거의 절망적인 모습을 보여준다. 빠질거면 빠르게 빠지고 싸울거면 빠르게 싸우고 그것도 아니면 뭐가 되었든 확실하게 해야하는데, 어떤 선수는 싸울 생각을 하고 어떤 선수는 빠질 생각을 하는 등 팀이 전체적으로 급박한 상황에서 하나의 오더에 뭉치는 게 아니라 너무 우왕좌왕한다. 엥 이거 완전 삼성... [133]

더불어 원딜과 미드의 기량도 갈수록 하락세인데, 물론 교전을 거의 하지 않다 보니 그런 부분도 있겠지만 갱맘과 파일럿의 캐리레이팅 지표인 DPM이 타 팀의 미드 / 원딜에 비해 심각할 정도로 떨어진다. 특히 미드 갱맘의 부진이 심각한데, 솔랭에서도 마스터 티어를 헤매는 중이고 대회에서도 좀 사린다 뿐이지 CS는 비슷하게 먹고 타워는 지키던 라인전이 어느새 사리다가 손해보는 라인전으로 바뀌었다. 당장 이 경기만 해도 두 세트 모두 미키에게 라인전을 심각할 정도로 밀렸고, 1세트에는 타워도 먼저 밀렸다. 2세트는 그나마 봇에서 라인전을 이기고 올라와서 타워를 먼저 민 정도지 빅토르 - 제드가 상성이 그다지 한쪽에 치우친 것도 아닌데도 첫 귀환 CS를 보면 이미 라인전을 지고 있었다.

운영이란 건 결국 상대보다 조금이라도 더 유리한 시야 조금이라도 더 유리한 진영을 갖춰 싸울 수 있는 상황을 만드는 과정이라고

. 그리고 그 과정의 끝은 결국 한타로 이어질 수 밖에 없다. 이건 단순히 5:5 대규모 한타뿐만이 아니라 소규모 국지전도 포함되는 이야기다. 그리고 진에어에게는 운영의 과정은 있을지언정 한타라는 결과는 아예 없다. 물론 한타를 될 수 있는한 피하고 포킹이나 라인 푸시, 기동력을 통해 이득을 보는 운영도 있기는 하며 진에어가 2015시즌 초기에 그런 식으로 이득을 보기도 했었던 것은 맞지만, 그 메타가 한참 전에 지나 버렸는데도 불구하고 진에어의 한타력은 개선은 커녕 오히려 더 나빠지고 있다. 당장 진에어의 스프링시즌, 특히 초반부의 경기들만 봐도 이 정도까지 한타를 못하는 팀은 아니었다. 이속 1000을 넘긴 렝가가 이니시를 걸거나, GE와의 경기에서 '승천의 영광'이라는 조어를 만들어낸 애니는 본래 전부 진에어의 작품이다. 하지만 지금에 와서는 그런 모습들은 다 어디로 간 건지 알 수가 없다.

이제는 그나마 좀 낫다던 운영조차 흔들리는 모습을 보이고 있다. 당장 2경기만 해도 인원배분 실수로 봇에서 3인에게 2인이 다이브 당하고, 잘못된 바론 오더로 유리했던 게임을 집어던졌다. 물론 한두번의 샷콜링 실수는 있을 수 있고 스베누전의 패배가 부담이 되었다고 생각해줄 수 있는 건 맞다. 하지만 그런 사정을 감안하더라도, 상대의 1-3-1 흔들기가 훨씬 수월한 상황에서 상대의 운영에 훨씬 큰 도움이 되는 바론을 미리 없애 놓는 것이 아니라 굳이 4번째 용을 먹은 것은 실론즈가 봐도 이해할 수 없는 운영이다. 애초에 실론즈는 상대 다 잡고 나면 억제기보다도 바론을 먼저 친다.

? 실론즈들은 라인 상황도 안보고 무조건 타워 부술려고 어거지로 들갔다가 제대로 못 밀고 역습당해 다 죽는데? 4용 타이밍에 클템이 언급한 대로 이때 바론을 먹었으면 먹을 확률은 90% 이상이었는데, 그것을 집어던지고 5번째 용도 아닌 4번째 용을 먹은 다음 상대가 부활되고 나서야 부랴부랴 버스트... 그나마 버스트라도 잘 했거나 안될 것 같을 때 칼같이 빠졌다면 모르겠지만 진에어는 그 둘 중에 하나도 못 했다! 누구는 바론을 치고 누구는 적이 달려드니 뒤로 빠지는 모습은 진에어의 오더가 얼마나 총체적 난국 상황에 빠져 있는지 적나라하게 보여주는 장면이다. 당연히 그런 오더로 한타든 운영이든 될 리가 없다. 그렇다고 라인전이 강한 것도 아닌데다 수비적으로 운영하니 변수조차 없다. 그 와중에 체이서만이 변수라도 만들고 초반에 터뜨려서 어떻게든 주도권을 가져가기 위해 고군분투... 사실상 패배로 직행할 수밖에 없는 요소들만 모아놓은 셈이다.

언젠가 클템이 언급한 적이 있는데 LOL에서 강팀의 3가지 요소는 "라인전 / 운영 / 한타 교전능력"이며 라인전 단계에서 얻은 이득을 운영으로 굴리고 한타로 결정내는 식의 패턴은 강팀의 정석이다. 이 중에 하나라도 치명적인 약점을 보유하고 있다면 그 팀은 강팀이 될 수 없다. 스프링 시즌부터 명확하게 지적되어온 진에어의 약점은 다름아닌 '한타능력'인데, 시즌이 진행될수록 개선되기는 커녕 더 약해져서 이제는 최하위팀 스베누조차도 한타로 못 이기는 수준이 되어버렸다. 라인전은 애초에 그다지 강한 팀이 아니었는데

강해지긴 커녕 약해지고 있고, 이제 운영까지 흔들리는 상황. 어쨌든 진에어의 롤드컵 여정은 이 경기로 사실상 마감했고, 그나마 반년이나 시간이 남았으니 이제부터라도 보완하는 수밖에 없다.

반면 아나키는 최고의 승리를 거뒀다. 운영 능력도 진에어 못지않다는 것을 보여주었고, 미드 저격밴을 피해갈 수 있는 챔피언 폭도 과시했으며, 깔끔한 한타력으로 진에어를 넉다운시킨다. 특히 미키의 성장세가 두드려졌는데 전경기까지 보였던 미키의 돌출행동은 완전히 사라졌고 완벽히 팀과 하나가 된 모습을 보였으며, 그러면서도 자신의 공격적인 성향은 필요할때 충분히 발휘해주었다. 2경기에서 보여준 옵저버가 따라가지 못할정도로 현란한 제드 플레이가 백미. 눈꽃듀오, 익수의 활약도 눈부시면서 승강전 탈출에 성공할 수 있었다. 급성장한 아나키가 두드려졌던 경기. SKT T1과 나진, KOO가 아나키의 스크림을 도와줬다는데, 이러한 스크림이 팀 운영 발전에 큰 도움을 줬던 것으로 추측된다. 나진, KOO : 힘내라 아나키이재균 : 정석아 스크림하자

여담으로 익수 선수가 인터뷰에서 거하게 흔밍아웃을 하며 알만한 유저들에게 큰웃음을 선사했다. 흔한 만세!!

17. 83경기 삼성 0 : 2 SKT[편집]

정규시즌 83경기 (2015. 08. 06.)

삼성 갤럭시 0 2 SKT T1

× × - ○ -
5승12패 결과 16승1패
정규시즌 83경기 MVP
1세트 2세트 3세트
이지훈
(Easyhoon) 이재완
(Wolf) -

이번에는 터트릴 수 있을까? vs 더 이상 한 세트도 내어주지 않겠다!
이제는 빛이 바래 무게감도 안 보이는 팀 vs 그냥 아무 말이 필요없는 한국 최강의 팀
이해 안가는 선수 교체 로스터로 시작부터 말아먹는 팀 vs 선수 교체 로스터는 득보다 실이라는걸 진작 깨달은 선지자들
뭘 더 말해 그냥 양학이지 작년의 삼성의 기운을 흡수해 꿀잼을 만들었으면 소원이 없다.
14 삼성 vs 15 SKT면 진짜 핵꿀잼 일텐데...
큐 'The Death' 베 vs 벵 'The Jungle' 기 탑과 정글을 경쟁구도로 만든 것은 무시하자

서머 시즌 1라운드때 SKT의 연승가도를 세트승으로나마 끊은 첫 팀은 의외로 삼성이었다. 물론 결과적으로 1:2로 패배하긴 하였으나 당시 그 SKT가 한 세트지만 패했다는 것은 상당히 신선한 충격

, 워낙 이겨본 적이 없는 삼성이라 자신감이 없는 모습도 있었지만 해당 경기는 SKT의 팬들도 나름 인정해줄 정도로 꿀잼 소리가 나오는 승부를 펼쳤었다. 물론 3세트때 빡친 페이커가 형 복수하려고 칼을 완전 갈아 양학당한건 비밀이다 하지만 1라운드의 삼성과 지금 막바지에 이르는 동안의 삼성은 천지차이다.

삼성은 신생팀인 주제에 이해가 안 가는 선수 로스터로 2라운드가 끝나가는 동안 여전히 미숙한 팀워크와, 오더 미스, 운영의 부재 등 보완된 점이 하나도 없다. 삼성은 프리시즌을 시작해서 서머 2라운드 종반부까지 오는 동안 항상 처음만 의외로 괜찮은 밴픽, 그걸 이용한 전략, 그 전략을 통한 용 컨트롤로 승리를 하는 패턴을 보여줬는데 이 패턴들도 이미 다 파훼되었고 이 밴픽을 통한 전략이 먹혀들지 않으면 그냥 처참하게 무너진다. 거기에 SKT는 어지간해선 밴픽으로 이득을 보긴 힘든팀이다.

솔직히 말해서 그 어떤 지표조차 삼성에게 웃어주는 부분이 없다. SKT는 MSI에서의 패배 후 자신들의 단점을 보완하여 공격적인 메타를 선보이며 한국 정상자리를 차지했고, CJ와의 경기에서 석패했을지언정 모든 경기에서 '완벽함'을 추구하는 SKT에게 있어 삼성의 존재는 그저 자신들의 완벽함을 선보일 발판 그 이상 그 이하도 아니다. 미드마이와 미드이렐을 선보이는 팀이 완벽을 추구한다고?

물론 삼성이 1라운드 때처럼 완전 공격적으로 휘몰아붙인다면?

얘기가 있긴 하나 지금 완벽히 죽은 삼성의 기세론 도저히 가망이 없다. 스프링때처럼 지긴 했어도 소나&바루스라는 픽으로 상대 바텀 듀오를 라인전부터 찍어누르던 그 시절도 이제는 그저 반짝했던 희망에 불과하다. 그렇다고 정글을 보기엔 상대 정글은 정글 그 자체라는 벵기고 파밍을 잘하는 미드가 크라운이라지만 하다못해 출전수가 적은 이지훈도 그 크라운보다 더 파밍력이 뛰어나고 라인전도 더 막강하며 캐리력도 있다. 큐베의 폼도 올랐다지만 사망전대인 큐베와 챔프를 저글링처럼 녹이는 파이어뱃이라는 마린에 비교해선 회의감이 든다. 그나마 삼성의 영원한 희망이라는 바텀도 한국 솔랭 1위 뱅과 캐리 서폿 울프에 비교하기엔 민망할 정도로 누가 봐도 답이 없는 상태. 하다못해 동수를 이룰 라인이 단 하나도 없는 게 현실이다.

물론 삼성도 "강팀이니까 안될거야 아마..."이런 소극적인 마인드로 임해서는 절대 안된다. 분명히 SKT가 강팀이라지만 자신들의 단점을 보완하는 경기를 보여주며 다음 시즌을 준비하는게 삼성 입장에선 좋을 것이다. 특히나 같은 하위팀이었던 아나키, 롱주는 물론이고 그 스베누마저 1승을 따내며 발전하는 모습을 보여주었다. 또한 SKT VS CJ전 부터 롤챔스의 구도는 프리뷰를 민망하게 만드는, 예상 외의 경기결과가 많이 나온 바 있다. 삼성 역시 그동안 쌓인 건 충분하고 이제 발전할 단계가 된 만큼 나아진 모습을 무조건 보여야 할때. 하지만 자신들이 그런 모습을 보여주지 못한다면 올해는 끝장이고 심지어 내년에 스베누의 현재 자리를 채울 1순위후

거론될 정도로 암울하다.

두 팀 다 걸려있는 건 크게 없는 상황. SKT의 경우 일찍 정규리그 1위와 롤드컵을 확정지었고 삼성 역시 잔여 경기에 관계없이 승강전을 거치지 않은 차기 시즌 잔류가 사실상 확정되어있다. 두 팀 다 경기에 큰 부담이 없는 만큼 삼성이 1라운드처럼 예상 외의 선전을 할 확률 역시 분명히 존재한다. 또한 부담이 없는 SKT로서는 실험적인 밴픽, 다소 느슨한 경기운영 등 100%로 임하지 않을 가능성이 있는데, 다른 팀의 순위를 뒤바꿀 가능성이 있는 나진전에 비해 삼성전은 지든 이기든 변하는 것이 없으므로 삼성이 빡겜(...)한다면 가능성이 있을 수도 있다. 물론 1세트라도 지면 그때부턴 SKT가 빡겜을 하겠지

17.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

Samsung Galaxy SKT T1

밴 밴

픽 픽

SKT : 블리스가 돌아왔다고? 그래서?

심판의 때가 왔다

마린의 수난시대, 그러나 핵심은 꽉 붙들고 놓지 않았다 큐베에 이은 또 다른 사망장인 마린의 탄생

???:니네 팀은 미드가 언제나 문제야

???:　　미드였을때 팀원들이 이런 기분이였을까..

블리스의 정글피즈 활약은 좋았으나, 팀원들이 받쳐주질 못했고, 톰의 렉사이는 활약은 그저 그랬으나 팀원들이 제트스키에 제트엔진을 매달아주었다

스프링 후반부터 현재까지 롤챔스에 행방불명등장하지 않았던 블리스가 드디어 정글로 출전했다.

SKT는 톰-이지훈 조합이 출전.

SKT가 퍼블을 얻고 미드에서도 솔로킬을 얻는다. SKT는 용까지 챙겨가지만 블리스가 탑에 집중하면서 마린이 연달아 사망하고 상당히 말린다.

하지만 미드와 봇은 라인전부터 폭파되었고 바론까지 챙겨간 SKT는 갑자기 격차를 확 벌리면서 모든 2차 타워와 바텀 억제기까지 접수. 이후 한타에서 베인에게 쓸린 삼성은 SKT의 2번째 바론을 막을 수 없었고 2번째 바론버프와 4용을 두른 SKT는 바텀으로 진격, 베인에게 삼성의 챔피언들이 녹으면서 경기가 끝났다.

삼성은 정글 블리스의 움직임은 좋았다. 자신의 주챔프인 피즈를 가져가고 탑을 집요하게 파내는데 성공했지만, 삼성과 SKT의 라인전 격차는 컸고 그 예상대로 그냥 라인부터 폭파.반성의 시간을 갖게되는 블리스

SKT 마린이 집요한 갱킹에 고생을 했지만 이지훈의 룰루가 뱅이 캐리할수 있는 판을 만들어주었고, 그 결과는 베인이 전투에서 탱커고 뭐고 다 녹여버리는 그림.

17.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

SKT T1	Samsung Galaxy
밴	밴
픽	픽

야스오충 주의보 발령 랭겜 대폭발 어제는 리븐이더니 오늘은 야스오냐 그래도 페이커의 다른 솔랭파괴 픽은 안나온게 다행 마이라든가 제드같은게 나왔다면 파괴 정도가 아니라 솔랭 멸망 수준이다

삼성의 챔프: 야스오

좋은 야스오야. 감동적이로군. 하지만 무의미해.

난타전에도 챙길건 다 챙기는 SKT, 그에 비해선 역시 아직은 부족한 삼성

나르!!

난타전은 언제나 꿀잼이다

39분 게임에 49킬이 나온 게임 영어 해설진들은 뭔 이런 게임이 있냐고 엄청 웃어댔다

미드 한일전

한 세트만에 정글러를 이브로 교체했다. SKT는 톰과 이지훈을 내리고 벵기-페이커 조합을 출진, 이는 전 경기의 내용과는 별개로 모든 선수들을 계속 출전하게 함으로써 경기감을 유지하기 위한 모습으로 생각된다. SKT가 아지르, 빅토르를 연달아 밴을 하고 페이커가 고민을 하다가 결국 아리를 픽하고[134], 크라운은 웃으면서 [135] 바로 야스오를 픽.

SKT는 라인스왑. 탑정글을하면서 삼성의 럼블 킬각을 보나 럼블이 잘사리면서 SKT는 성과없이 돌아가고 그사이 삼성은 빠르게 첫 용을 접수. 이후 미드 대치전에서 딜교중 알리가 아리에게 박치기하면서 야스오궁이 바로 들어가며 퍼블도 삼성이 챙긴다. 탑의 CS는 SKT가 앞서가나 미드 바텀 라인 CS이 SKT가 미묘하가 밀리는 상황. 벵기의 앨리스 고치는 매번 빗나갔다. 하지만 이브가 간 미드 갱도 아리의 생존궁에 용의 분노가 오히러 아리를 멀리 차버리는 결과가 나오면서 무위로 돌아가고 그사이 벵기는 바텀에서 알리스타를 잡아낸다. 그후 2번째 용을 SKT가 접수. 이후 미드에서 야스오의 궁으로 시작한 미드~바텀에 걸친 대규모 난전에서 벵기가 먼저 잡혔으나 아리가 정글 미드 더블킬, 하지만 바텀에서도 삼성이 코그모를 잡아냈다. 이후 SKT는 재합류전에서 럼블도 킬. 이후 삼성쪽 정글에서 다시 크라운의 궁으로 시작한 소규모 한타에서 아리가 코르키를 잡는다. 그사이 크라운이 미드1차를 킬, 하지만 그사이 SKT 3인이 모여 야스오를 끔살시키고 3번째 용도 가져가며 2스택을 얻는다. 그사이 삼성은 나르를 노리나 메가나르와 겹치며 생존,

지원가던 코르키가 걸려 전사하나 잔나도 데려간다. 이후 벵기가 바텀을 노리는데 야스오가 저항을 잘하나 벽을 못넘으면서 (...) 사망, 그사이 미드에선 아리가 3:1에서 코르키를 데려가고 전사. 직후, 미드에서 리신이 잔나를 잡아내나 자신도 전사하는 솔랭 수준의 난타전이 벌어진다. 아리는 이후 잔나 지원으로 코르키를 암살, 지원온 삼성이 큐베가 앞점멸로 아리를 노리나 살아가고 그사이 앨리스를 야스오가 궁으로 노려보나 잔나지원으로 살아간다. 이후 아리는 리신을 매혹을 맞춘후 암살. 그사이 벵기를 다시 야스오가 궁을 쓰며 노리나 잔나에 의해 생존, 이후 합류전에서 아리가 알리를 잡아내나 삼성도 결국 앨리스를 잡아낸다.

이런 난타전사이에 은근 슬쩍(...) SKT가 글골 5천정도 앞서간다. 삼성이 무엇을 하려하면 잘큰 코그모때문에 힘든 상황이 있는데 바텀, 탑 CS차도 극심해진 상황에서 미드는 삼성이 앞서가나 아리는 이미 7/2/4로 킬어시로 이를 커버하는 상황. 직후 울프는 지크의 선지자를 롤챔스 경기 최초로 구매. 야스오가 나르 솔킬을 노리나 나르는 한틱사이로 살아가고, 그사이 미드 한타에서 리신이 아리에게 전사, 지크의 선지자버프가 있던 코그모를 본 삼성은 한타 견적이 나오지 않았고, 이후 아리가 코르키를 암살, 미드 억제기까지 날아간다. 그러나 바론쪽안타에서 루나의 박치기에 이은 어시로 아리를 킬, 야스오가 코르키, 잔나의 트리플킬을 낸다. 그런데 마린의 바론 저지시도에 야스오가 궁을 쓰며 반격하나, 마린은 살아가고 이전 한타에서 체력이 많이 빠졌던 삼성의 챔프들에게 "바론"이 더

내면서 삼성의 바론시도는 실패한다. 이후 바론쪽한타에서 럼블, 알리스타가 사망하지만 깊게 들어온 아리를 야스오가 잡으며 시작한 한타에서 SKT챔프가 순서대로 야스오에게 썰리면서 삼성이 에이스를 띄우고 바론도 삼성이 챙겨간다.

이 한타이후 야스오도 괴수수준으로 성장, 용도 삼성이 챙겨간다. 이후 한타에서 순간적 알리스타 박치기에 야스오궁이 정타로들어가며 순식간에 아리가 1초컷 당하면서 앨리스제외 4명의 SKT 챔프가 순삭. 이후 삼성은 바텀 억제기도 접수하면서 거의 격차가 사라진다. 하지만 이후 이브를 SKT가 매복으로 암살, 럼블도 나르에게 솔로킬을 당한다. 다행히 야스오가 살아가면서 게임이 끝나진 않았으나 미드 억제기가 다시 깨진다. 이후 바론, 용이 동시 출현, SKT는 용쪽, 삼성은 바론쪽으로 가다 삼성이 그냥 빠지는데 그사이 SKT가 추격하면서 트리플킬, 남아있던 야스오와 리신이 저항하며 잔나를 잡고, 나르를 실피로 만드나 남은 두 SKT의 챔프가 넥서스를 밀어버린다.

전체적으로 솔랭 즐겜분위기스러웠던 경기. 총 경기시간 39분에 29:20 라는 정줄놓은 킬스코어가 나왔다. 한경기 한경기가 지옥인 다른팀들과는 달리 삼성과 SKT는 여기에 걸린게 아무것도 없어서였는지 그냥 맘편히 원없이 난타전을 했다. 특히 크라운의 야스오는 기회때마다 바로바로 궁을 써대는 모습을 보이기도.

17.3. 총평[편집]

솔랭인지 헷갈렸던 예능대전

오랜만에 나온 난타전, 그와 동시에 비교된 노잼 경기들

삼성은 블리스의 정글 데뷔가 나쁘진 않았다. 단지 미드, 바텀의 폼이 안타까웠을 뿐. 다행히 SKT가 좀 봐주는 듯했던 2세트는 크라운이 야스오로 날뛰긴 했으나 이땐 다른 라인들이 밥값을 하지 못했다. 라인전의 강화가 급선무.

상술했듯이, 삼성의 블리스 정글 데뷔는 괜찮았다. 최소한 미드보다는 결과적으로 다소 킬딸 스러운 모습이 나왔지만, 애초에 삼성의 각 라이너들이 상대의 공격에 터져나가기 일쑤였던 지라, 이것까지 신임 정글러에게 바라기엔 무리가 있다. 요즘 시대에 이런걸 손봐줄려면 적어도 체이서나 벵기 급은 되어야...

1세트에선 무난히 터져 버렸는데 특히 제드를 픽한 크라운과 브라움을 1픽으로 받아놓고 아무것도 못한 루나가 뼈아프다.

반면에 2세트는 삼성이 싸우자!를 외치고 SKT가 그에 화답하면서 소위 개싸움 구도가 완성되면서 오랜만에 롤챔스에서 킬이 무더기로 쏟아져 나왔다.

그러나 여기서도 수준차이는 나왔는데 SKT는 킬을 얻을때나 데스를 적립할 때도 챙겨갈 수 있는건 최대한 챙겨가는 모습이었으

, 삼성은 그러지 못해 점점 차이가 벌어졌다. 그래도 한동안 크라운이 1라운드 때 감독도 한마디 한 진에어전의 쓰로잉 이후 자신을 위한 조합을 만들어 줄 때나, 자신이 힘을 써야 하는 상황에서도 모두 무력해지는 모습을 빈번히 보이면서 삼성의 패배가 적립되던 시기에 롤챌스에서도 흥했던 야스오를 다시금 꺼내오면서 최소한 본인은 즐거운(...) 경기를 했음이 소득이라면 소득이랄까..

삼성의 경기는 대체적으로 1명 빼고(1경기 블리스/ 2경기 크라운) 모두가 재미없던 경기였을 것이다. 가장 재미없을 사람 1명은 에이스 전반적으로 2세트는 삼성의 멤버들이 그나마 나았다. 이브 또한 오랜만에 리신을 뽑아주어서 적절하게 각 라인에 도움을 주고 성과도 얻어내는 등, 확실히 이전 KT, 진에어 나진1차 전까지의 무기력함은 날려 보냈다.. 역시 이 선수는 니달리, 리신,에코를 해야....

루나 또한 1세트에선 아무것도 못했으나 2세트에선 야스오를 밀어주는 구성의 한 축으로서의 역할은 수행했지만 여전히 딱 거기까지였다. 뭐 루나 선수의 경우는 아직 데뷔시즌이라는 점에서 감안을 해야할 것이다.

오늘도 삼성은 멤버 교체를 해보았고 그나마 정글러의 교체라서 기존 서포터 교체출전 보단 확실히 투입한 티가 났다. 그러나 엄밀히 말해선 메인 멤버 5명의 손발을 확고히 맞추는게 차기시즌 전까지의 숙제로 보인다.

경기의 재미여부를 떠나서 팀입장에선 다소 체면을 구기는 상황이 되었는데 레블즈 아나키가 진에어를 때려잡아버리면서 순위가 뒤바꼈다. 이번 시즌 삼성은 진에어를 이겨보지 못한 것도 있고

CJ가 아직까진 순위에 대한 욕심이 있는 만큼 방심할 것 같지는 않으나 삼성도 최소한 축 쳐진 분위기는 반전시킬 돌파구는 만들었음을 위안으로 삼아야 할 것이다.

SKT 입장에선 정말 서술할게 없는 것이, 각 선수들의 컨디션 체크를 하면서 1세트는 나름 진지한 게임이었는데 역시나 뱅기에 비해 다시 한번 톰의 주가가 높지 않음을 재확인했다. 굳이 아쉽다면 이지훈이 특색없이 무난하게 해주어서 이겼으나, 2세트가 워낙 화려해서 이지훈의 경기가 상대적으로 묻혔다는 것이 문제라면 문제. MVP까지 땄는데... 벵기-페이커의 2세트는 중반부의 약간 던지는 듯한 포지션과 플레이나 총 49킬이 나왔다는 킬스코어가 말해주듯 보는 사람으로 하여금 즐겜의 느낌이 강했기 때문에 평을 하기 힘들다. 양팀 모두 만날 때마다 전혀 안빼고 즉각 궁을 쓰면서 달려들고 [136] 전혀 물러서지 않아 확실히 보는 재미는 있었다는 평. 하지만 SKT는 그래도 실컷 즐긴 후, 승리는 하겠다는 듯 마지막 한타에서 집중하면서 잽싸게 2명을 끊어먹고 게임을 끝내는 가차없는 모습을 보여주었다. 어쨌든 7명의 멤버들이 전부 돌아가면서 1

챙겼다는 점에서 SKT는 명분과 실리를 동시에 챙긴 경기가 되었다.

여담으로 2세트 게임이 끝나자 삼성 선수들은 웃으면서 있었는데 SKT 선수들은 무거운 표정을 짓고 있었다

삼성 코치: SKT니까 원하는데로 마음것 싸워라. SKT 꼬치:야! 누가 즐겜해!

18. 84경기 진에어 2 : 1 KOO[편집]

정규시즌 84경기 (2015. 08. 07.)

진에어 그린윙스		2	1	KOO 타이거즈	
○	×	○	×	○	×
10승 8패		결과	10승 7패		

정규시즌 84경기 MVP

1세트	2세트	3세트
박태진 (Winged)	이서행 (Kuro)	나우형 (Pilot)

희망조차 없어져버린 진에어에게 쿠춧가루 뿌리기 VS 절박한 KOO에게 이걸 진에어가?!

누가 누가 더 망했나

KOO 스프링 시즌에 이어 팀의 바이오리듬이 있는 것마냥 서머 시즌에도 후반기로 가면 갈수록 패배의 숫자가 늘어나고 있다. 특히나 kt에게 0:2로, 그것도 5용을 무난하게 먹고 11개 타워까지 다 밀어내고도 진 2세트의 충격을 어떻게 극복해낼지가 관건이 될 전망. 스프링 시즌에서도 막판에 일어난 급격한 방송경기 기량저하로 인해 결승 직행을 하고도 SKT에게 3:0 완패를 당했던 기억을 되짚어보면 남은 경기를 전부 다 이긴다고 장담을 할 수 없는 상황이다. 그래도 진에어가 거하게 한 건 해내면서 와일드카드전까지의 합류는 어느 정도 확보해놓은 상태지만 당장 후반기에 본인들에게 패배를 안겨준 나진과의 경기 역시 암울하게 보이는 상황이다. 진에어를 잡고 분위기 반전을 해야 남은 포스트시즌도 어떻게든 비벼볼 수 있을 것이다. 또한 KOO 입장에서는 남은 경기를 한 세트도 내주지 않고 모두 이기고 KT나 CJ가 고춧가루를 맞을 경우에[137] 득실이 뒤집혀서 2위, 그렇지 못해도 3위가 아직 가시권이므로 포기할 상황은 아니다.

어쨌든 KOO는 진에어의 자멸로 포스트시즌 진출이 확정되었다. 이제는 한없이 추락하는 부담감을 던져버리고 진에어전부터 팀을 재정비해나갈 필요가 있다. 특히 팀의 분위기 쇄신이 중요한데 이전 대 KT 경기 오프더레코드를 보면 특히 위즈덤을 타켓으로한 분위기가 이보다 나쁠수는 없을정도의 대화가 오갔다. 물론 호진이라는 다른 정글이 있긴 하지만 위즈덤에 비해선 한수 아래라는 평인

, 위즈덤 역시 이전 KT전 이후 대화에서 멘탈에 심대한 우려가 있을정도의 팀내 대화를 오간것을 보면 여러모로 악재.

진에어는 아나키전과 스베누전을 연달아 말아먹으며 포스트시즌 진출에 실패하기 직전까지 갔다. 일단 KOO를 잡고 하늘이 진에어를 도와줘서 나진이 남은경기에서 전패하기를 바라는 것 외에는 방법이 없다. 그나마도 스베누와 아나키에게 연이어 후벼파인 한타력을 보완했을 때의 이야기겠지만.

일말의 가능성으로라도 이 경기 전까지의 진에어의 와일드카드전 확보를 위한 대전제조건은 다음과 같다.

1. KOO전을 무조건 이긴다.
2. 나진이 스베누전과 SKT전을 내리 패하되 한 번 이상, 또는 두 번 모두 2:0으로 패한다.

승점마저도 나진이 유리한 상황이지만 진에어가 이경기를 2:0으로 이기고 나진이 2:0으로 2번 질 경우엔 승점이 오히려 진에어가 1점 앞서게 된다. 나진이 한 번을 2:1로 진다면 승점이 같아지게 되는데 이 경우엔 승자승 원칙으로 인해 어쨌든 진에어가 올라가게 된다. 만약 나진이 2판을 전부 2:1로 지게 될 경우엔 진에어가 승점을 따라올 수 없게 되어 나진이 진출하게 된다. 그리고 진에어가 2:1로 이길 경우 나진이 2:0으로 2번 연속으로 지게 된다면 승점이

되어 승자승 원칙으로 올라가는 방법도 있다.

이 일말의 가능성을 열기 위한 대전제로 일단 진에어는 이기고 봐야된다.

그리고, 설령 진에어가 이경기를 패배한다 해도 롤드컵 선발전은 참여가능하다. 이 경기가 올해 진에어의 마지막 경기는 아니다.

여담으로 이거 지면 진에어는 또다시 귀신같은 5할 승률을 맞추게 된다롤챔스의 한화

18.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

Jinair Greenwings	KOO Tigers
밴	밴
픽	픽

윙드 리신 슈퍼하드캐리 진에어는 정글러의 팀인가요?

작렬!! 브라질리언 킥!!!! 이것이 브라질의 강타다

소환사의 협곡을 화끈한 브라질로 만든 해설진카포에라 리 신

진에어의 모선수:저희가 챌린저스에선 SKT 못지 않습니다!![138]

???: 클템 리신이었으면 헛방이었죠!! 와치 듣고있나!! ??? : 저였으면 리신 안했어요!

이 멤버 굉장히 잘하는 데 1군은 더 잘하겠죠?

잘하지만 재키라는 선수도 잘하던데 이 선수는 언제 볼 수 있나요

진에어 2군〉진에어 1군

진에어는 윙드, 쿠잔, 캡틴잭, 체이가 출전. 트레이스를 제외하곤 모조리 갈렸다. KOO는 위즈덤 출전 [139]

진에어는 3 서폿 밴후, 라이즈 선픽, SKT T1 리신, 아지르, 쓰레쉬, 시비르를, KOO는 나르, 렉사이, 빅토르, 코그모 잔나를 픽.

양팀다 정상라인으로 시작. 초반 KOO가 와딩을 잘 하면서, 라이즈가 사리면서 말린다. 그래도 미드, 바텀은 진에어가 약간 앞서가는 상황. 진에어에겐 다행히도 위즈덤이 탑갱을 갔으나 라이즈가 잘 사리고, 계속 매복하던 렉사이를 리신이 발견, 렉사이의 선타를 잘피하고 먼저 음파를 맞추면서 렉사이 체력이 많이 빠지게 되어 위기는 넘긴다. KOO가 레드 카정을 시도하나 쿠잔이 미드에서 압박을 하면서 KOO는 이득을 못보고 그냥 빠진다. 이후 미드에서도 딜교가 지속적으로 벌어지나 결정적 킬은 나오지 않는 상황. 특히 위즈덤은 탑을 계속 보나, 라이즈가 죽자고 사리고, 쿠잔의 미드 압박에 제대로 된 찬스를 얻질 못하는 상황. 이후 쿠잔이 쿠로가 블루를 먹으러 간사이 미드 타워를 반피를 만든 후, 진에어가 용을 획득. 그사이 위즈덤과 스맵이 점멸을 쓴 탑 다이브로 결국 라이즈 퍼블을 내고 탑 1차도 깬다. 하지만 진에어 역시 점멸이 없는 나르를 쿠잔이 합류해서 킬을 하고, KOO의 미드 1차 압박도 막아낸

. KOO가 탑의 라이즈를 단체로 노리나 라이즈는 탑 1차를 실컷 딜하다 대놓고 순간이동으로 줄행랑, 분노가 없던 나르는 이걸 끊을수 없엇고 그 사이 캡틴잭이 바텀 1차를 밀어버린다.

하지만 실질적으로 글골차는 소숫점수준 차이로 격차가 벌어지지 않는 상황. 2번째 용이 젠되고, 시비르가 집에 간 사이 KOO가 먼저 용을 과감하게 가져가면서 양쪽다 오브젝트1:1, 킬1:1, 글골 차가 소숫점정도밖에 차이가 없다시피 한 상황. 이후 바론쪽에서 리신이 나르를 차보나 양측 모두 손실없이 끝난다. 이후 미드압박도 KOO가 잘 지키나 그사이 결국 탑1차가 라이즈에게 깨진다. 이후 쿠로가 쿠잔에게 순간적으로 극딜을 해서 아지르를 뒤로 빼게 한 후, 아지르가 빠진 사이 KOO가 진에어의 미드 1차를 접수. 이후 미드를 압박하던 쿠잔이 실수하면서 빅토르에게 순식간에 체력이 빠지고, 뒤로 도망치면서 KOO는 쓰레쉬를 잡고 2번째 용스택을 획득. 이후 진에어가 집에 간사이 KOO가 바론을 버스트, KOO가 바론을 잡고 잔나를 잃는다. 바론버프를 KOO가 가진 상황에서 4번째 용카운트가 떳는데, 이때 탑에서 라이즈가 코그모를 급습해서 솔킬을 내고, 진에어 봇듀오가 위즈덤을 급습, 위즈덤의 체력과 점멸이 빠진다. 이로 인해 용이 나온시점에서 진에어가 먼저 용 자리를 선점한 상황. 바론버프가 KOO에게 있다하나 양쪽다 격차는 없었고 그로인해 서로 대치중 진에어가 잽사게 용을 챙긴다. 그러자 KOO는 미드 2차 압박을 하나, 오히려 자신들의 체력이 극도로 깎이면서 결국 KOO의 바론버프 중 이득은 바론먹은것만으로 끝나버

큰 격차 없이 양측 다 거의 동시에 5만 7천 골드를 돌파. 타워, 킬을 진에어가 3:2로 앞서가나 용스택도 2:2인 상황에서 한쪽만 후반캐리조합인게 아닌 상황. 하지만 라이즈가 KOO에게 걸리면서 극딜을 맞고, KOO가 라이즈를 추격하지만 진에어의 반격에 크게 맞는데, 그사이 쿠잔은 단독행동을 하다 KOO에게 끔살당한다.

이후 KOO는 2번재 바론을 시도하는데 라이즈과 리신이 동시에 돌입하면서 라이즈는 팅겨냈으나 리신이 결국 바론을 강타로 스틸해버린다. 댓가로 자신에게 시야를 돌리던 시비르가 전사하긴 했으나 결국 격차가 크게 벌어지지 않는 상황에서 6만골드까지 돌파 한다. 이후 진에어가 KOO 블루 정글 깊게 들어가다가 물리나, 다들 깔끔하게 빠져나가고 바텀 억제기 타워한타에서 KOO의 체력이 많이 빠진다. 이후 5번째 용이 나온 시점에서 진에어가 먼저 자리를 잡고, 진에어와 KOO가 동시에 용을 딜하는데 다시한번 윙드가 멋진 브라질 강타로 용을 채간다. [140] 미드에서 아지르가 KOO에게 다시 물리나 아지르가 간발의 차로 살고, 진에어 바텀 1차를 KOO가 깨고 한타를 여나 진에어 챔프들이 다들 아슬아슬하게 빠져나가고 리신이 다시 자신에게 시선을 끈 후, 발차기로 KOO의 챔프들을 모조리 띄워버리면서 진에어가 잘 빠져나간다. 이후 미드에서 점멸이 없던 나르가 진에어에게 물리면서 끔살, 진에어는 바론 사냥을 시작하고 KOO가 방어를 하려다 잔나가 사망하고 진에어는 바론을 획득한다. 그 뒤 빅토르가 미드로 오던 진에어를 견제

본진 안으로 들어오기 직전에 리신에게 인섹킥으로 차이면서 순삭, 진에어는 미드 억제기까지 깨고, 코그모 딜로 진에어가 살짝 물러서다 추격하던 KOO의 렉사이를 체이가 채면서 빅토르, 렉사이가 전열에서 동시에 없는 시점. 2억제기, 바론버프인 진에어는 바로 넥서스를 깬다.

진에어는 교체멤버 특히, 미드, 바텀이 KOO보다 더 좋은 모습을 보여주면서 진에어경기치고 상당히 재미있던 경기였다는 평이다.. 특히나 캡틴잭의 시비르는 상대 프레이의 코그모보다 후반에 CS가 100개차이 이상나는 500개가 넘는 CS를 먹는 파밍머신의 모습에, 적절한 자리선정과 멋진 딜교환을 보여주었다. 실질적으로 진에어가 경기를 승리까지 끌고 갈수 있게 해준 일등공신. 또한 이경기 전까지 한경기밖에 나오지 못햇고 초반에 뭔가 존재감이 없던 윙드는 [141] 2강타에 마지막에 빅토르를 차면서 하드캐리하면서 MVP를 얻는 기염을 토한다.. 트레이스도 초반엔 말렸으나 결국 후반엔 팀원들의 도움으로 대장군달성에 성공한다. 전체적으로 뉴 진에어의 멤버교체를 성공적으로 평가해도 될만한 경기력이었다. 경기자체도 킬이 많진 않았으나 양쪽간의 치열한 심리전이 일품이었고, 물고 물리는 장면이 정말 많이 나오면서 상당히 긴장감있는 경기를 보여주었다.

KOO는 진에어를 잘 물긴 했으나 계속 한발짝이 모자르면서 아쉽게 패배를 내준다. 경기력은 나쁘진 않았으나 위즈덤이 이전 경

회복되지 않았는지 윙드에게 강타싸움에서 연패한건 아쉬운 점. 사실 이전 경기에서 고릴라 빼면 다 실수연발이었는데 그런 정치질 당하면 당연한거다.거기에 미드 바텀은 라인전부터 줄줄히 밀렸다. 특히 프레이는 캡틴잭에게 완패. 코그모가 시비르에게 초반 주도권을 내줄 수는 있더라도 그 후에는 충분히 때려서 몰아낼 수 있는데 그런 모습이 부족했고, 라이즈에게 기습 솔킬을 당하거나 한타 때 딜을 어설프게 넣는 등 한때는 자랑이던 코그모가 무뎌진 모습이었다.

18.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

KOO Tigers	Jinair Greenwings
밴	밴
픽	픽

전세트의 악몽을 어쨌든 떨쳐낸 KOO

양팀모두 멤버교체없이 2세트 돌입. 쿠는 앨리스, 케넨서폿, 빅토르, 루시안에 쉔을 뽑으면서 라인전 강화를, 진에어는 전경기에 좋은 모습을 보여준 아지르, 리신, 시비르, 쓰레쉬와 밴한 라이즈 대신 나르를 가져간다.

KOO가 바텀을 강하게 압박, 진에어 봇듀오가 살짝 밀리고 있었

이 시점에서 진에어 쿠잔의 마이크 문제로 게임이 잠시 중단되었었다.

재개후, 미드 빅토르가 미드를 잘 압박하다 갑자기 달려든 리신에게 빅토르가 간신히 한틱남고 살아간다. 리신은 이어 바텀갱을 하나 사형선고가 빗나가고, KOO의 앨리스가 탑을 노려보나 쉔의 도발과 고치가 둘다 나르에게 빗나가며 킬이 나오진 않는 상황. 양측다 발빠르게 움직이나 계속 CC가 빗나가고(...) 서로 정글러가 커버를 잘 치면서 팽팽히 흘러간다. 이후 KOO가 빅토르에게 블루를 리쉬하려는 시점에서진에어 미드, 탑이 돌입해서 접수해간다. 하지만 바텀 격차가 커지고 있었고 시비르를 루시안이 궁으로 노려보나 시비르는 아슬아슬하게 살아가지만 KOO가 용을 먼저 챙긴다. 전 경기 프레이에 대해 압도적 모습을 보여주던 캡틴잭은 이번 경기에선 프레이에게 밀리는 상황. 이후 바텀 1차가 깨지고, 미드에서 정글 미드가 대치중 쿠잔의 알수없는 돌입이 나오면서 빅토르에게 잡히고 미드 1차까지 깨지면서 바텀, 미드 격차가 벌어지기 시작한다.

앞서가는 KOO는 라인스왑으로 탑을 공략하기 시작하고 진에어도 따라가나 바론위에서 아지르가 앨리스 고치에 물리면서 전사한다. 이후 지원오던 리신도 빅토르에게 터지면서 KOO가 16분만에 5천골드차이를 내며 라인전부터 크게 앞서간다. 2용스택도 KOO가 맘편히 챙겨가고, 탑1차를 진에어가 깨나, KOO가 바텀을 압박하면서 쉔이 탑을 신나게 미는 상황. 이후 다시 앨리스의 고치를 맞은

빅토르에게 사망. 하지만 5천에서 더이상 격차가 벌어지지 않으면서 진에어가 어찌어지 쫓아간다. KOO가 바론 페이크를 하나 진에어는 걸려들지 않았고 대신에 트레이스가 분발하며 바텀1차를 격파한다. 그사이 KOO는 바론 사냥을 시작하는데 진에어가 몰려오자 KOO는 전경기의 스틸 영향인지 바로 미련없이 바론을 포기하고 빠진다. 이후 바론위에서 한타시작, 쿠로가 체이를 폭파시키고 KOO가 점멸을 쓰며 추격하나 아지르 궁에 점멸이 팅겨나오면서 실패한다. KOO는 다시 바론을 재차시도하다 깔끔히 포기하고, 진에어를 추격하는데, 트레이스가 고치에 맞았으나 그사이 고릴라가 쿠잔에게 전사하고 트레이스는 메가나르가 되면서 큰 체력문제없이 간단히 살아간다. 4번째 용이 나온 시점에서 서로 대치중 윙드가 다시한번 강타로 용을 취하고 바로 메가나르가 돌입, 쿠잔에게 앨리스가 전사하면서 체력이 크게 빠진 KOO는 퇴각할수밖에 없었고 진에어가 한숨돌린다.

17분에 벌어진 5천골드차이는 32분이 된 이시점에서도 5천차이로 유지되고 있었다. KOO가 격차를 벌리지못하고 진에어가 잘 따라가는 상황. 이후 리신이 인섹킥을 노리면서 미드한타가 벌어지나 고릴라가 잽사게 뒷점멸로 빠지고, 나르가 탱킹하면서 양측다 손실없이 종료, 슬슬 진에어의 역전 가능성이 떠오르며 게임이 묘해지기 시작한다. 이후 바론쪽에서 KOO가 나르를 노리는데 쓰레쉬를 잡아내나 오히려 빅토르, 앨리스가 잡히면서 오히려 한타에서 패배, 바론을 KOO가 계속 보나 이전 경기와 이 경기 4번째 용에서 3연

강타싸움를 패배한 영향으로 강타자신감이 바닥을 친 KOO는 바론을 칠생각도 못하고 계속 바론쪽에서 대치가 지속된다. 그러다 승부를 내려는듯 과감히 KOO는 진에어가 미드로 잠시 간사이 바론을 리신을 잘견제하며 결국 바론을 획득하고 동시에 4용스택을 얻으며 6천골로 격차를 조금더 벌린다. KOO는 바텀억제기를 파괴하고 탑으로 이동하고, 이시점에서 바론버프가 끝나는데, 쉔의 도발로 시작된 이니시에서 빅토르가 잘 긁었으나 메가나르가 잘 돌입하며 체이만 전사하고 나머진 살아간다. 하지만 결국 탑 억제기도 파괴하면서 1만골드 가량까지 벌어진다. 이후 바론, 용 젠 카운트가 들어간 시점에서 미드에서 빅토르에게 아지르가 순삭당하면서 3억제기가 깨지고 KOO는 바로 돌입, 쌍둥이타워를 깨고 게임을 바로 끝내버린다.

진에어는 초반에 터져나간게 아쉬운 경기. 이전 진에어와는 다르다는듯, 한타도 좋았고, 불리할때도 잘 따라가는 모습을 보였으나 초반에 특히 쿠잔이 자주 끈긴것이 치명적이었다. 이경기 패배로 포스트시즌 진출가능성은 한단계 더 낮아졌다.[142]

KOO는 지난세트의 전훈을 살린듯, 라인전을 강화하는 모습을 보였고 계획대로 진에어를 라인전부터 폭발. 하지만 한타에선 아쉬운 모습이 자주 보였고 중반에 격차를 벌리질 못하고 답답한 상황을 유지한건 아쉬운점.

18.3. 3경기[편집]

3	밴픽
KOO Tigers	Jinair Greenwings
밴	밴
픽	픽

랭겜 베인충 경보

내 은화살은 모두에게 평등하다! 너도 세방! 너도 세방! 그리고 나도 세방

울트라! 래피드! 파이어어어어어어!!!!!!

쿠로의 필패 카드 아지르

체이서 억제기설

KOO지락스(...)

모범생 베인의 무난한 서울대 입학기

진에어는 초반에 자주 끊기는 모습을 보였던 쿠잔을 갱맘으로 교체. 계속 좋은 모습을 보였던 캡틴잭을 파일럿으로 교체한다. 윙드, 체이는 그대로 출전. 이런 의문스러운 교체에 시청자들은 진에어 서렌쳤다고 난리가 났다. 해설진들조차 진에어가 이미 포스트시즌 가능성이 없다고 보고 포기했고, 그냥 이후 선발전을 위해 다양한 조합을 실험한다고 해석할 정도. 그와중에 카메라에 잡힌 갱맘은 웃음을 보이면서 시청자들에게 어그로가 폭발했다.

KOO는 앨리스, 잔나, 나르, 코르키, 아지르 [143], 진에어는 빅

, 리신, 쓰레쉬, 베인, 탑 룰루를 픽.

양측 모두 경기전에 엄청나게 무의미해보이는 미드 핑을 엄청찍다가 정상라인으로 시작. 2랩타이밍에 바텀에서 쓰레쉬와 베인 스킬이 코르키에게 직격하며 코르키가 퍼블을 내준다. 하지만 위즈덤이 바텀갱을 가서 프레이가 잘 연기를 하면서 점멸고치를 맞추며 쓰레쉬를 잡아낸다. 그러자 진에어도 부쉬에 리신을 숨겨두고 베인의 연기로 낚시에 성공하면서 고릴라를 잡는다. KOO는 용을 시도하나 진에어가 몰려오면서 일단접고 바로 한타가 시작되는데 잔나가 베인에게 잡히고 리신의 명품 발차기에 코르키, 앨리스까지 차이며 전사하고 빅토르는 앨리스의 더블버프까지 접수하고 용도 당연히 챙겨간다. 2/0/2로 급성장한 베인의 압박에 바텀이 크게 밀리기 시작하고 미드, 탑도 괜찮게 해주면서 KOO가 불리해지기 시작한다. 다행히 탑에서 앨리스의 고치로 룰루를 잡아내고 앨리스는 빅토르에게 간신히 살아가고, 아지르도 리신에게 차이나 간신히 살아간다. 하지만 이미 괴물이 된 베인은 코르키가 광휘의 검을 든 시점에 몰락한 왕의 검을 들정도로 격차가 벌어진다. 그래도 코르키는 CS를 잘먹으면서 근근히 버티는 상황. 앨리스가 궁이 빠진 룰루를 노리다 잘 빠져나가나 했으나 메가나르에게 솔킬을 당하고, 탑 1차를 깬다. 그사이 진에어는 2번째 용을 챙기나, 탑이 많이 말리게 된 상황에서 소강상태로 돌입한다. 탑은 룰루가 말리면서 레드를 KOO가 가져가기까지 하나 진에어도 발바르게 KOO의 레드를 얻고 바로 바텀에 모여 잔나가 집에 간 사이에 탑에서 사리던

리신이 탑에서 멀리 차면서 잡아낸다. 이어 KOO의 콜이 꼬이면서 바텀 2차가 베인에게 파괴, 진에어는 이어 3용스택을 얻는다.

KOO는 바론낚시를 해보나 진에어는 전혀 낚이지 않고 괴물이 된 베인을 중심으로 오히려 탑을 압박한다. 이후 진에어는 바론을 압박, KOO의 블루도 베인이 가져가고, KOO가 미드 1차를 순간적으로 압박하여 깬후 바론쪽입구에서 대치한다. 서로 견제하다 4번째 용이 스폰되고 진에어는 바로 용한타를 준비, KOO는 바론쪽에서 대기타다 진에어가 살짝 용으로 간사이 KOO는 바론을 버스트해서 킬, 진에어는 4용을 가져간다. KOO는 바론의 힘으로 바텀 2차를 압박해서 깨고 진에어의 정글을 다 가져가면서 글골차이를 살짝 벌려두고 서로 챔프를 노려보나 결정적 재미를 못보는 상황에서 위상버프 용이 스폰. KOO가 먼저 용쪽 시야를 장악한 상황에서 위즈덤이 사형선고에 걸리며 한타가 시작됐고, 손실없이 한타가 끝나고 바로 강타싸움이 시작되는데 코르키가 사형선고에 걸리면서 빅토르에게 폭사당하고, KOO가 바로빠지지 않고 스틸을 노리다 앨리스도 룰루에게 전사, 위상을 띄운 진에어는 아지르를 제외 나머지 4명을 박살내고, 미드1차를 깨고 바론까지 접수하면서 쌍버프를 달고 미드로 돌입한다.

이후 탑 2차에서 앨리스가 사형선고에 걸리면서 순삭, 탑 억제기가 박살나나 파일럿이 주체를 못하고 다시 고질병인 무모한 앞구르

나오며 전사하면서 KOO는 한숨 돌리는데 성공한다. 이미 양쪽다 7만골로 돌입하는 시점에서 다시 위상용이 스폰되는데, KOO가 앞으로나가다 갑툭튀한 빅토르에게 단체로 긁히며 잔나가 순삭, KOO는 바로 뒤도보지않고 퇴각하고, 진에어는 다시 위상을 띄운다. 하지만 KOO의 뛰어난 수성과 조합상 한계때문에 진에어의 바텀압박은 실패하고 대신 바론으로 이동해서 바론을 순삭한다. 다시 위상버프를 띄운 진에어는 탑 억제기를 다시 깨는데, 슬슬 갱맘, 파일럿의 고질병이 나오면서 압도적 유리함에도 돌입하지않고 질질질 끌면서 KOO도 템이 나올만큼 나온다. 다음 3번째(...) 위상 용이 나오고 바텀 미드를 동시에 노리나 타워를 깨지 못하고, 진에어는 바텀에 집중, 그사이 미드는 빅토르가 파괴, 결국 탑, 미드 억제기의 2억제기가 파괴되고, 진에어는 3번째(...)의 위상을 띄우고, 바텀으로 돌진해서 바텀 억제기를 파괴하고, 리젠된 탑억제기를 둔 한타에서 진에어가 결국 3억제기를 파괴하고 바론으로 이동, KOO는 바론을 막지않고 수성하는 해설진의 말을 빌리자면 결단(...)을 내리고, 진에어는 재정비를 한다. 이후 바로 미드로 돌진한 진에어는 룰루의 버프를 받은 베인이 KOO의 챔프들를 폭사시키는데 성공하면서 넥서스를 파괴한다.

진에어는 최상급 정글체이서를 가진것도 모자라, 후보로 생각되었던 윙드가 체이서 저리가라 수준의 활약을 보여주며 갱맘, 파일럿이 나온데도 불구하고 이들을 윙드가 잘 데리고 다니며 캐리했다 봐도 될정도의 경기. 이로인해 베인이 괴물이 되면서 파일럿이 날

, 서폿 체이도 베인을 잘 보좌했으며 빅토르도 덕분에 무난하게 크면서 좋은 경기를 만들었다. 다만 후반에 들어 장기전이 되자 아지르의 수성능력과 더불어 진에어 쪽의 공성능력이 부족한데, 소극적 플레이까지 겹치면서 실드받고 타워치는 모습도 안나오면서 고질병이 여전한걸 보인건 안타까운점.[144][145][146]

KOO는 결국 3경기에서 패배. 결국 좋은 모습을 보이지 못했고 순위상승의 꿈이 사실상 끝났다. 특히 바텀의 부진이 뼈아픈데 윙드, 체이에게 후벼 파이면서 베인이 괴물이 되었고, 어떻게 버티나 싶었지만 결국 패배한다.

여담으로 이번 경기에서 진에어는 서머시즌에 팀 처음이자 마지막으로 5용을 획득했다. 그리고 쿠로는 롤챔스 기준 아지르 10연패를 기록하는 진기록을 남겼다. 경기 내내 끔찍한 딜량을 선보였던 베인은 경기 후반 신발을 서풍으로 교체한 뒤 서풍마저 삼위일체로 교체하는 모습을 보여줬다. 최종템은 무려 6공템 무한의 대검-몰락한 왕의 검-최후의 속삭임-삼위일체-헤르메스의 시미터-스태틱의 단검. 여기서 게임이 조금만 더 길어졌으면 스태틱도 팔고 유령 무희로 올렸을 가능성도 있다(...)

18.4. 총평[편집]

기어와라 롤챔스! 서머는 혼돈의 노예일지니

오늘밤 당신의 승점을 훔쳐가겠습니다 - 의적 진에어 -

KOO　　　　　더 매운 최루탄 폭격기, 이제는 정글 명가다!
경기는 이겼지만 좀 더 과감해졌으면 하는 진에어
최근 전적 1승 4패. 포스트시즌 전망이 암울해진 KOO
???: 여어~ 히사시부리! (엄격, 진지)
???: 스베누님! 우리 이기셨잖아요! 화이팅! 전 재걸이 형의 오른 손을 믿습니다
롱주〉아나키〉스베누〉진에어〉KOO
롤챔스 후반부가 미쳐날뛰고 있습니다 6화

진에어는 이전까지의 지적을 무색케 하는 화려한 경기를 펼쳤다.[147] 특히 그동안 나오지못했던 윙드와 체이의 활약이 1,2,3세트 모두 눈부셨고, 캡잭의 활약도 좋았다. 하지만 간만에 등장한 쿠잔은 자주 끊기면서 아쉬운 모습을 보이기도. 3세트에도 윙드와 체이의 활약에 진에어가 크게 앞서가나, 사거리가 짧은 조합의 한계에다 아지르의 역습을 우려하여 사리는 딜러들의 플레이로 시간이 좀 끌리긴 했다. 그래도 해설들이 공성의 불안정함을 언급해서 이해의 여지는 있으나 타워를 툭툭 긁지도 않은 점은 변명의 여지가 없는 점. 그러면서 KOO에게 성장할 시간을 내줬고, 모두가 진에어가 3억제기를 밀고도 경기를 뒤집힌 경기들이 생각나는 상황까지 만들어졌다. 그러나 내각 타워를 모두 밀고 봇 억제기만 남은 뒤에는 베인이 공격성을 되찾아 신발조차 팔고 삼위일체를 올려 카이팅이 힘든 상황에서도 과감하게 앞으로 들어가며 경기를 끝냈다.

이겼지만 다음 경기를 치루는 나진의 위치가 정말 높아졌다. 진에어가 2:0이 아닌 2:1 승리를 하게 되면서 나진은 이제 남은 스베누전과 SKT전을 통틀어서 한 세트만 따내면 승점에서 최소 1점을 앞설 수 있게 되어 기세가 떨어질 대로 떨어진 KOO와의 와일드카드전이 확정된다. 그러나 챌린저스 조합을 투입하여 교전을 두려워하지 않는 적극적인 모습을 보이며 스프링 초반을 떠올리게 하는 맹공을 펼쳤고, KOO를 꺾어내면서 비록 포스트시즌에 진출하진 못한 건 아쉬운 점. 이제 나진이 1세트만 이기면 진에어는 탈락하는데, 빠르게 잊고, 다가오는 선발전에서 자신들의 단점을 극복해서 롤드컵의 마지막 불씨를 살려야 할 것이다.[148]

반면, KOO는 생각지도 못한 고춧가루를 거하게 맞았다. 분명 이전까지 지리멸렬한 전투를 벌이던 진에어였기에 다들 KOO의 승리를 예상했으나 현실은 쓰라린 패배였다. 이로서 2위 가능성은 물거품이 되었다. 거기다 더욱 쓰라린 건, 최근 폼이 떨어졌다던 진에어의 봇라인에게 말 그대로 후벼파인 것. 특히 KOO는 그냥 라인전부터 폭사했는데 패배한 1,3세트 모두 특히 바텀이 후벼파이면서 박살났다. 프레이는 전 KT전에서도 혼자 발키리를 하며 바론한타 패배 원인중 하나가 됬는데 여기서도 부진한 모습을 보였고 위즈덤은 멘탈치유가 덜 된 것인지 강타싸움마다 연패하는 모습을 보이며 아쉬운 모습만을 남겼다. 포스트시즌까지 시간이 있으므로 빠르게 추스리는 것이 중요하다.

진에어는 마지막 경기였기 때문에 오늘 경기를 뛴 전원이 인터뷰를 했는데, 캡잭이 '히사시부리'로 시작하면서 여전히 그 4차원적 입담이 어디 가지 않았음을 증명.히사시부리는 왜 노랄까 사실 이건 다음팟을 해서 그런거다[149]그리고, 사실 3세트는 준비가 안된 조합이라는 이야기도 나왔다. 그리고 갱맘은 스베누가 자신을 이겼다는 이유로 나진을 스베누가 이길거라는 자폭개그를 쳤다. (....) 그리고 갱맘은 이 인터뷰후 집에 가지 않고, 스베누vs나진전을 간절히 기도하며 관람한다... 그리고...

19. 85경기 스베누 0 : 2 나진[편집]

정규시즌 85경기 (2015. 08. 07.)

스베누 소닉붐		0	2	나진 e-mFire	
x	x	-	o	o	-
1승 16패		결과	11승 6패		

정규시즌 85경기 MVP

1세트	2세트	3세트
유병준		
(Ggoong)		윤왕호
(Peanut)		-

너를 밟고 2승으로 vs 너를 밟고 포스트시즌으로

우연으로 1승한거 아니다 vs 우연으로 롤드컵 3번 나간거 아니다

어찌되었던 우리보다는 순위 높잖아 vs 어찌되었던 너희는 승강

확정이잖아 한마디로 좀 봐달란 이야기…만약 스베누가 전 경기 졌다면 이런 멘트 없었을거다

진에어 전 이전까지만해도 나진의 낙승이 예상되던 경기. 하지만 이젠 상황이 달라졌다. 나진의 폼도 크게 상승했지만 스베누 역시 서머 시즌 전패를 달리던 팀이라곤 아무도 안 믿을 정도의 경기력으로 진에어를 잡아내면서 경기력이 급격히 상승한 모습을 보여주었기 때문. 물론 한 경기로 판단하긴 힘들지만 진에어와 같이 반드시 이겨야 한다는 부담감은 나진도 가지고 있고, 스베누는 그에 비해 아무런 부담이 없다. 전패도 탈출했고, 승강전은 이미 확정이고. 나진 선수들이 부담감을 얼마나 잘 극복하느냐가 관건. 잘 극복한다면 나진쪽으로 무게추가 기우는건 어쩔 수 없는 상황이지만 그렇지 못한다면 스베누 2승의 제물이 될 가능성이 충분하다. 특히나 인터뷰에서 스베누는 많은 생각지도 못한 카드를 숨기고 있다 말했다. 재미있는 점은 스베누가 진에어를 잡으면서 나진의 포스트시즌 진출가능성을 높여주었지만 여기서 스베누가 나진까지 잡으면 경우에 따라 진에어 대신 나진이 포스트시즌 탈락 가능성도 생긴다는 점. 그런 점에서 보면 나진 역시 아직 축포를 쏘긴 이르다. 충분히 자신의 경기력을 보여주면서 무조건 잡아야 하는 경기.

스베누는 감격의 첫 승을 뒤로하고 제대로 고춧가루를 뿌릴 준비를 하고 있다. 아직까지 부족한 부분은 많지만 그래도 이기는 법을 알았기 때문에 이 기세를 무시할 수는 없다. 일단 뉴클리어를 중심

한 밴픽을 짜고 경기에 임할 가능성인 높은데, 차선책으로 진에어전 2세트에서 보여주었던 미드 자르반같은 깜짝 카드가 등장할 수도 있다. 꿍의 주력챔프가 아지르/카시오페아/빅토르/제드(?) 정도인데 아지르를 밴하고 다른 챔프를 강요한다면 충분히 미드 자르반으로 카운터를 칠 수 있다. 변수가 있다면 정글인데 와치가 공격성이 강하지 않은그리고 강타를 잘 못쓰는 정글이라는 것을 감안한다면 캐치가 초반 시야장악과 공격성을 보여준다면 다시한번 대어를 잡아낼 수 있다. 그러기 위해서는 일단 서폿이 잘해야겠지만

진에어의 내리연패로 인해 나진은 한결 여유가 생겼다. 진에어가 잔여 경기인 KOO전을 2:0으로 이길 경우 도달하는 최종 성적은 10승 8패 3점으로 나진은 이 경기와 다음 SKT전을 2:1로 2번 지기만 해도 10승 8패 4점이 되어 와일드카드전에 진출할 수 있게 된다. 그마저도 진에어의 KOO전이 더 빠른 부분도 있고 현재 진에어의 기세가 바닥까지 떨어진 지금 나진은 이 경기를 이미 와카전 진출이 확정된 상황에서 치르고 있을 확률이 더 높다. 설령 진에어가 KOO를 잡았다고 해도 나진이 이 경기를 잡기만 하면 SKT전에 관계없이 진출확정이기 때문에 이 경기를 잡고 가겠다는 생각으로 전력투구를 해야 할 것이다. 진에어가 KOO를 잡았지만 2:1로 잡으면서 남은 2경기에서 딱 1세트만 승리해도 진출은 확정짓는다.

나진이 이 게임 잡고가면 와치가 롤드컵 4연속 진출이라는 희대

업적을 달성 할 지도 모른다는게 충공깽 윈터 스프링 말아먹으면 어떻냐 롤드컵 나가서 얼굴 비추면 그만이지

19.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

SBENU SonicBoom	NaJin e-mFire
밴	밴
픽	픽

이걸 나진이

비록 졌지만 이제 진에어와의 경기 전까지의 우리는 잊어라

진에어의 꿈은 저 하늘로

나진 포스트 진출 확정! 사실 제일 중요한 부분이었는데 깽맘의 기도때문에 은근슬쩍 묻혔다

깽맘의 기도가 살릴뻔한 경기

5명 다 죽어서 깽맘 버프 날아갔다

분명 저기 위에 아지르 밴하란 이야기를 했을텐데...위키러 무시하지마라

나무위키 밴픽이 갑자기 고퀄로 변했다.

스베누에선 쉔, 그라가스, 빅토르, 코르키, 알리스타를, 나진은 나르, 렉사이, 아지르, 루시안, 애니를 픽했다. 진에어때의 그 모습이

깊었는지 나진이 자르반을 칼밴했다(...)

초반에 스베누가 웃으며 시작했다. 코르키가 혼자 탑 타워를 지킬 때 3인 다이브를 들어갔으나 코르키가 와치의 렉사이를 데려가버리고, 오히려 스베누가 미드를 찌를 때 아지르의 점멸로 회피하는 것을 알리스타가 역으로 밀어내면서 킬을 하나 앞서나갔다. 이후에도 알리스타와 쉔의 연계로 봇듀오를 다 잡아내고 드래곤까지 먼저 챙기면서 스베누가 첫 타워를 밀렸을지언정 웃으며 시작한다. 이후에도 반격을 좀 맞을지언정 스베누가 드래곤과 킬을 쭉 앞서가면서 20분을 넘긴다. 그러나 드래곤을 3스택을 앞두고 코르키가 먼 상황에서 빅토르가 물린 채 교전이 벌어지면서, 스베누가 호투했지만 끝내 에이스를 당하면서 나진이 글로벌 골드를 뒤집는다. 이후에는 나진이 미드와 봇 라인을 중심으로 스베누를 단단하게 찍어눌렀고, 스베누는 시야 확보도 힘든 상황에서 수적 열세인 채로 자꾸 싸워서 패하면서 격차가 계속해서 쌓인다. 그나마 진에어전부터 보여주는 개선된 교전능력을 보여주긴 했으나, 단순히 교전능력으로 경기를 뒤집기에는 상대가 너무나도 잘 크고 말았다.

드래곤 3스택을 두고 결사항전의 각오로 스베누가 치고 나갔으나, 드래곤만 잡고 또 한타서 대패했다. 그리고 나진이 미리 억제기를 깨 둔 것을 이용해 쌍둥이 타워를 밀고 있는 라인에 합류해 바로 경기를 끝내면서, 나진이 포스트시즌 진출을 확정지었다.

다른 진에어 선수들은 퇴근한 모양인데 깽맘 혼자 남아 스베누의 승리를 기원하며 관객석에 앉아 기도하는 모습이 카메라에 잡혔다. (…)

덕분에 루리웹 불판과 롤갤은 역시 예능인이라며 대폭발(…) 관객들도 대폭소하고 클템 해설은 경기 끝나고 피드백하러 부스 안에 들어가야하는거 아니냐고 맞받아치고 김동준 해설은 끅끅 웃으며 거의 혼절상태에 이른다. 그러나 잠시 자리를 비운 차에 나진이 이기면서 더 안타깝게 되고 말았다. 정성이 부족했다.

스베누는 초반에 정말 좋았고 한타에서도 나진에게 밀리지 않는 모습을 보였으나, 중반 몇번의 치명적인 실수가 치명타로 들어갔다. 특히, 용쪽 한타에서 빅토르가 물리면서 시작된 한타가 치명적이었는데, 이때 가뜩이나 코르키가 멀었는데 전장이 코르키와 멀어지면서 합류가 너무 늦어졌고 결국 에이스를 내준 것이 컸다. 이 전까지 미세하게나마 앞서던 우위를 다 내준, 이 경기의 분기점. 스베누가 향후 강팀이 되기 위해선 이런 실수를 줄이는것이 선결조건이니만큼, 하나식 배워간단 심정으로 경기해야 할 것이다. 물론 스베누는 이전과 비교해보면 엄청나게 발전중이니 향후 전망은 희망적이라 할 수 있다.

나진은 스베누의 실수를 놓치지 않고 날카롭게 찌르면서 승리. 포

확정짓는다. 하지만 스베누의 예상 이상의 강함에 초반에 고전했는데, 좀더 긴장감을 높힐 필요성이 있어보였던 경기.

19.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

SBENU SonicBoom	NaJin e-mFire
밴	밴
픽	픽

늘 보던 모습으로 돌아간 스베누

정글/미드 교체로 새로운 모습을 보여주는 나진

나진에 대한 기대감이 또 상승했습니다 또 속냐가 될 것인가 실드가 될 것인가?

세상에는 두 명의 오뀨가 있습니다. 루시안을 하는 오뀨와 루시안을 하지 않는 오뀨

나진은 포스트시즌을 확정지은 기념으로 정글 피넛, 미드 탱크를 내보낸다. [150]

픽밴에서 나진은 자르반을 또다시 밴하고, 1세트에 변수로 활약한 쉔을 밴한 뒤 라이즈까지 밴한다. 스베누는 무난한 칼리,트페,앨리스밴.

나진은 헤카림, 니달리,빅토르, 루시안, 알리스타, 스베누는 나르, 그라가스, 룰루, 코그모, 브라움의 싱거운건강에 좋은픽을 했다. 그리고 룰루가 순간이동을 들었다.

나진이 강하게 몰아붙인다. 서포터와 정글이 움직이면서 미드서 버티는 사신을 끊어내고, 봇에 다이브해서 라인 스왑한 소울까지 끊어냈다. 이후 나진이 스베누의 정글을 종횡무진 누비면서 시야를 장악한다. 반면 스베누는 브라움이 라인 스왑과정서 무력화되면서 경험치 나눠먹는 짐덩이로 전락했고, CS를 모든 라인이 밀리며 유리한 구석을 찾아볼 수가 없을 지경까지 몰렸다. 특히 탑을 후벼파면서, 16분만에 나르가 5데스하고 탑 1차 타워까지 밀리는 상황이 나왔다. 말 그대로 탑은 망했고, 다른 라인에 기대야 하는 상황. 그래도 스베누가 봇 1차 타워를 민 뒤 2차 타워 앞에서 벌어진 교전에서 룰루와 나르가 합류해서 3킬을 따내고 이후에도 오뀨가 시야 확보 없이 혼자 2:1 하려는 걸 그라가스의 궁극기 연계로 잡아내면서, 코그모가 킬어시를 먹으며 스베누가 불리한 와중에도 한 방을 키워나간다.

그러나 나진은 진에어가 아니었다. 확실히 오브젝트를 챙겨가며 압박하고, 루시안을 잡은 오뀨는 왜 자신을 상대로 루시안이 밴되는지를 보여주듯 스킬 연계로 상대를 지속적으로 압박하며 암살자에 가까운 활약을 했다. 결국 바론 버프를 두르고 밀어붙인 나진의 힘 앞에 스베누는 코그모가 활약할 겨를도 없이 패했다.

19.3. 총평[편집]

진에어의 마지막 희망이 박살나다

1세트에선 초반에는 모든게 다 좋았으나 실수로, 2세트에선 초반에 손도 쓰지 못하고 허무하게 경기를 내준다. 하지만 불리할때도 좋은 한타력과 전투력을 보여주었다는 데 위안을 삼을만 하다. 이번 경기에서 실수한 것을 피드백하면 다음 기세가 많이 떨어진 KOO전도 기대해볼만할 것. 확실히, 스베누는 달라졌다. 특히 교전능력이 매우 좋아져서, 나진이 성장 격차를 벌려놓고도 패하는 모습이 심심치 않게 나왔다. 좀 더 세밀한 플레이와 팀으로서의 연계가 받쳐준다면, 다음 시즌에는 확실히 달라진 모습을 보일 수 있을 것이다.

나진은 1세트에선 살짝 힘들었던 경기를 스베누의 실수를 잘 캐치하면서 멋지게 역전했고 2세트는 피넛과 탱크가 간만에 나와서 초반부터 스베누를 폭사시킨다. 포스트 시즌을 확정지었고, 특히 피넛-탱크 듀오와 와치-꿍 듀오가 완전히 다른 컬러를 보여주면서 포스트시즌과 롤드컵 진출전에서 맞상대할 팀들 입장에서는 또다른 고민거리가 될 것이다. 그렇지만 피넛-탱크 조합은 기대감과는 다르게 상위권 팀과의 경기에서는 딱히 좋은 모습을 보여준 적이 없었고 SKT전 있었는데요?? 그때는 스프링이고 검증이 되지 않았다는 점도 있다. 거기에 1세트때도 그랬지만 와치와 꿍은 숙제를 완벽하게 해결하지는 못한 모습을 보여주며 조금이라도 말렸다가는 어렵게 경기를 풀어가는 나진의 경기가 반복되고 있다. 지난 롤드컵 진출전때의 각성한 실드의 재림이 이루어지기 위해서는 좀 더

할 상황이다.

여담으로 꿍은 MVP인터뷰에서 진에어에 쌓인게 많은듯한 인터뷰를 했다. 근데 그럴 법도 하다. 스프링부터 지금까지 딱 한 세트 이기고 전패다...

20. 86경기 롱주 1 : 2 CJ[편집]

정규시즌 86경기 (2015. 08. 08.)

롱주 IM		1	2	CJ 엔투스	
o	x	x	x	o	o
4승14패		결과	12승5패		

정규시즌 86경기 MVP

1세트	2세트	3세트
박종익 (TusiN)		홍민기 (MadLife)
		홍민기 (MadLife)

이번엔 다르다 vs 이번이라고 다를쏘냐

CJ의 막판 스퍼트, 제 2막

샤이 vs 엑페

잭스 vs 이렐리아??

2위하기 어려워졌다고 2군들 내서 실험하진 않겠지

목디스크고 엠비션도 그리 좋은 편은 아니라고 하니 왠지 그럴 것 같다

롱주는 스베누와 아나키의 뒤를 이어 롱춧가루를 뿌릴 수 있을까

뜻밖의 나진의 막판 스퍼트로 인해 CJ 역시 비상이 걸렸다. 잔여경기 전승 시 3위라인 확보인 건 변함이 없지만 롱주나 삼성전에서 1패라도 하게 될 시엔 자력 3위가 불가능해지는 상황. 물론 나진의 남은 마지막경기가 SKT전이니 만큼 여전히 확률이 높은 건 맞지만 그래도 잔여경기 전승으로 자력 3위를 수성하고 싶을 것이다.

롱주는 승강전이 확정됐다. 롱주는 KT전에서 패배한 반면 아나키는 날개 꺾인 진에어를 멋지게 고꾸라뜨리며 2:0 승리를 수확했다. CJ전을 2:0으로 이겨도 승강전이라 동기부여도 안 될텐데, CJ는 롱주보다 확실히 강하다. CJ가 대충 게임해줄 상황도 아닌 것이 혼돈의 롤챔스에서 1승/1패는 희망과 절망으로 극명히 갈린다. CJ 입장에서는 2위를 향한 희망을 붙잡고 역전 가능성의 절망으로 떨어지지 않기 위해 롱주를 제물삼아야 한다. 나진과의 3위 싸움도 아직 끝난 것이 아니기도 하고.

전력은 당연히 CJ 우세. 압도적인 상대전적[151]은 물론, 샤이가 억울하게 간혹 기량이 의심받더라도 롱주의 탑솔 간손미(...)자매품으로 삼성에 ABC가 있었다들보다 훨씬 안정적이고 좋은 탑솔임은 분명하다. 목디스크로 고생하는 샤이 대신 나올 수 있는 서브멤버

스베누전을 제외하면 나쁘지 않은 경기력을 보인 편이다. 프로즌은 나쁘지 않은 미드지만 코코는 한국에서 손꼽히는 수준의 A급 미드라이너. 봇라인의 무게감도 한창 기세 탄 매드라이프와 스페이스 쪽이 훨씬 우월해 보이고, 투신의 폭발력은 앰비션의 안정감에 비하면 불안요소일 뿐이고 서브멤버인 트릭 역시 SKT전에서 승리의 수훈 중 하나일 만큼 괜찮은 경기력을 보여주고 있다. 운영면에서도 다 잡은 게임을 집어던지는 롱주가 뒤진다. 그나마 롱주의 경기력이 상승세를 타고 있다는 점은 고무적이긴 하지만 SKT를 잡은 CJ도 한참 상승세를 올리고 있는 중. 하지만 이번에도 롱주가 CJ를 잡지 못한다면 상성 타파는 5년차, 시즌 6(...)으로 미뤄야 할 판인 만큼 자신감을 얻기 위해서라도 한 번은 이겨봐야 한다.

20.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

Longzhu IM	CJ Entus
밴	밴
픽	픽

진 리신무쌍

다른 캐릭터는 AOS하고 있는데 혼자 사망유희 찍고 있는 리 신 이런 챔프를 버프를 시키겠다고?

경 엑페 대회 쉔 전패 탈출 축

엠비션의 초반 하드쓰로잉

이 鬪神 으로!

이러다 SKT〈CJ〈IM〈SKT가 나오는 것은 아니겠지?

초반 탑에서 리신이 렉사이와 딜교를 하다, 렉사이가 빨리 빠지지 않으면서 쉔과 합류후 렉사이가 전사해버리고, 피즈가 리신에게 엄청나게 얻어맞다 타워에 들어갔는데 룽주가 다이브를 해서 피즈까지 잡으면서 겜이 급격히 룽주로 기운다. 이로 인해 쉔과 리신이 흥했고, 이후 피즈, 렉사이가 다시 쉔, 리신에게 파이면서 정글도 망했고 피즈도 건어물이 되어버리면서 CJ가 힘들어진 상황. 거기에 미드, 바텀에서의 주도권도 한쪽으로 기울지 않은 상황이었다. 하지만, CJ가 미드, 바텀에서 무엇을 하려 할 때마다 리신,쉔이 나타나서 태클을 걸면서 CJ의 운영의 선택권은 전무했고 그냥 후반을 바라보기만 해야 했는데, 그 와중에 룽주는 일방적으로 용 스택을 획득, 하지만 CJ도 4번재 용은 내줄 수 없다는 듯 과감히 갔고, 리신의 무모한 공격에 순식간에 끊어내서 분위기 전환이 가능하나 했으나, 무난히 성장한 빅토르에게 좁은길을 지날 타이밍에 단체로 긁히면서 천재일우의 찬스를 날려버렸고, 이후 미드에서 쉔이 순간이동으로 타고오면서 시작된 한타에서 룽주가 대승, 바론까지 접수한 룽주는 바로 미드로 돌진하고 수성하던 코그모가 인섹킥에 차이면서 CJ의 마지막 희망이 사라졌고 룽주는 그대로 넥서스를 밀어버린다.

룽주는 엑페와 투신의 포텐이 폭발한 경기. 원래 엑페는 S급 탑

, 그동안 프로생활을 안하면서 경기감이 둔해져 아쉬운 모습을 보였으나 본모습을 되찾은듯, 날카로운 합류타이밍을 보여주면서 CJ의 발을 묶었고, 투신은 리신으로 CJ를 폭파했다.

CJ는 초반 앰비션의 판단미스가 뼈아팠다. 결과론적이지만 시작시점에서 리신에게 맞을때 빼지않고 딜교를 했다가 쉔의 점멸 도발에 둘 다 잡혀버린것이 돌이킬수 없는 결과를 냈다.

20.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

CJ Entus	Longzhu IM
밴	밴
픽	픽

당한 대로 되갚아주마. 역시 분노메타의 명가 CJ

샤이가 대회에서 잭스를 쓰지 않는 이유

다시 投身으로鬪神 과 投身사이의 거리 1cm

베인충 주의보 발령 이거 어제도 본 거 같은데

돌아온 분노메타

전경기와 비슷한 밴픽을 한 CJ는 라인스왑. 초반 리신이 무리한 카정을 하던걸 잡아내면서 피즈가 쌍버프를 얻고 라인스왑과정에서 잭스와 피즈의 성장차가 벌어진다. 전경기와 완전한 재판이 나오는데 이번엔 CJ가 롱주의 탑정글을 극도로 파면서 잭스는 극심한 디

성장이 완전히 말린다. 하지만 롱주의 미드 바텀이 어느 정도 CJ에 비해 약간의 우위를 가지면서[152] CJ가 용을 가져가진 못하는 상황. 이후 피즈가 롱주 레드 시야장학후 롱주의 조이기를 무사히 빠져나오면서 롱주의 챔프가 탑에 몰린 사이, 잽싸게 용을 챙기고, 루시안이 시야확보를 하다 사형선고에 잡혀 끊기면서 CJ가 크게 앞서간다. 롱주가 이 격차를 좁힐순 없었고, 특히 베인이 크게 크면서 이후 CJ는 한타마다 연승, 롱주는 연패하면서 무난히 CJ가 롱주를 압살.

전경기에서 앰비션의 무리한 카정이 물리면서 게임이 터졌다면 이번엔 투신의 무리한 카정에 게임이 터졌다라고 말할 수는 있겠으나 그래도 거기까지는 어느정도 감수할 수는 있었다. 실제로 그이후에는 그래도 격차가 벌어지지 않아서 전체적으로 팽팽하게 분위기가 흘러갔으나, 로아의 결정적인 두번의 쓰로잉 플레이가 게임을 완전히 망쳤다. 드래곤에 CJ가 있는걸 알았음에도 불구하고 근처에서 인간와드[153]를 하다가 끊기고 바텀 타워까지 내주어 팽팽하던 분위기에 단숨에 찬물을 끼얹었고, CJ가 암살이 가능한 베인을 갖고 있음에도 불구하고 안전하다는 근거도 없는데 미드로 혼자 나가다가 베인에게 암살당해 CJ에게 추가이득의 기회를 주는 등 쓰로잉을 제대로 보여주었다. CJ는 자신들의 전매특허나 마찬가지였던 쉔을 셀프밴을 하면서까지 피즈를 쓰고 그외엔 무난한 픽밴을 보여주었는데, 이는 포스트시즌을 대비하기 위한 피즈 수련 및 자신들의 카드를 숨기기위한 의도로 해석.

20.3. 3 [편집]

3경기 밴픽

CJ Entus	Longzhu IM
밴	밴
픽	픽

1레벨 딜교환이 게임에 얼마나 중요한지를 보여주는 게임
럭스가 왜 럭쓰레기로 불리는지 알 수 있는 경기
??? : 나르는 거품이라니까
데마시아.........

롱주는 전경기에서 안좋은 모습을 보여준 로아를 그대로 유지시킨채 경기에 임한다. 여기에서부터 벌써 패배의 징조가 보이기 시작한다

전경기와 별다를바 없는 무난한픽밴을 하는 CJ에 비해 롱주는 올시즌 마지막 세트인 이번 3세트에서 필살기인 미드 별수호자 럭스와 서폿 노틸을 선보인다. 어째서인지 스킨도 필살기로 써있지만 신경쓰이면 지는거다.

롱주가 CJ 진영의 블루 버프를 장악하고 시작했다. 이를 처음에 매드라이프의 쓰레쉬가 페이스 체크하다 체력을 절반 정도 잃었으나 그 이상의 손해 없이, 소환사 주문조차 빼지 않으며 걸어나갔다. 그리고 그대로 라인 스왑하여 탑에 합류했는데, 1레벨 딜교환에서

베인이 실수하면서 봇 듀오간의 균형이 완전히 무너진다. 베인이 첫 웨이브에 소환사 주문을 다 빼고 시작하면서 엄청난 손해를 봤고, 그 이득을 렉사이와 쓰레쉬의 빠른 미드 갱킹으로 럭스를 파면서 빠르게 굴린다. 거기다 봇라인에서 나르와 피즈가 라인전을 선 상황인데 피즈가 나르 상대로 라인을 밀리지 않고 되려 솔킬까지 따냈다. 베인은 1레벨 딜교환 실패로 망했고, 미드는 서포터의 빠른 미드 출장과 정글러의 지원에 힘입어 CJ가 1차 타워를 10분도 되기 전에 파괴해 버린 데다, 나르는 라인을 밀어넣기는커녕 밀리는 라인을 받아먹기 급급한 상황. CJ가 이 초반 이득을 지속적으로, 그리고 빠르게 굴린다. 그나마 스페이스가 봇에서 봇 듀오와 그라가스의 다이브로 죽고 봇 타워까지 내고, 베인의 화력에 힘입어 롱주가 반격을 도모했으나, 쓰레쉬를 막을 수가 없었다. 쓰레쉬가 모든 라인에 커버를 가 킬을 만들고 타워까지 파괴했다. 비록 롱주가 3인, 4인 커버로 빈 라인을 역으로 노려 1차 타워를 싹 밀어내기는 했으나 그것으로 전세를 뒤엎기에는 CJ의 진격 속도가 너무 빨랐다.

그나마 CJ의 무리한 탑 푸쉬를 노려 피즈와 시비르를 끊어내고 바론 쪽에 시야장악을 해 둬서 롱주가 숨 돌릴 시간을 벌긴 했다. 하지민 롱주가 모든 2차를 잃은 시점에서 매우 힘든 경기를 하고 있었고, 나르가 바텀에서 사형선고에 걸리면서 또 전사. 모든 라인 성장차가 극심하고 글골차도 벌어지면서 롱주에게 운영권이 없었고 CJ는 바론을 시작, 그라가스가 피즈궁에게 맞으면서 시작된 한타에

CJ의 챔프 2명만이 바론너머로 넘어오면서 한타를 불리하게 시작됐고, 피즈가 전사, 룽주도 나르가 전사하고 이후 아지르가 베인에게 사망하면서 소강상태로 접어드는데, 이후 소강상태에서 베인이 렉사이, 피즈에게 전사. 이후 4용까지 연속으로 얻은 CJ는 미드한타에서 럭스, 노틸을 잡아내고[154] 바론을 시작. 막으러 오던 그라가스, 베인도 전사하면서 CJ가 바론도 접수. 룽주가 더이상 할수있는건 없었고 탑으로 돌진한 CJ는 아지르킥으로 베인을 잡고 룽주의 챔프를 학살, 게임을 마무리.

룽주는 프로즌이 간만에 럭스를 포함한 강력한 컨셉픽을 다시 선보였지만 로아가 초반 잘못된 딜교환으로 점멸이 빠진 탓에 매라의 쓰레쉬가 자유로이 로밍을 다닐 수 있었고, 그 결과는 럭스가 초반부터 후벼파여 성장을 못하는 결과로 나타났다. [155] 탑 2차 타워 옆에서 럭스가 3인궁을 맞췄는데, 아무도 죽지 않아 해설들이 노딜, 빵딜이라며 한탄했을 정도. CS 도둑 럭스 블루 거머리 럭스 데스자판기 럭스 분명히 2세트 때 로아가 좋지 못한 모습을 보였음에도 불구하고 그대로 기용한 것의 결과라고 할 수도 있다.

CJ는 깔끔한 승리. 1세트때 얻어맞은 후 정신이 든 CJ는 포스트시즌까지 바라본 연습의 의미가 강한 이번경기에서 무난히 룽주를 압살.

20.4. 총평[편집]

같았다

성장했지만 상성 앞에 굴복한 롱주

새 친구를 찾은 샤이와 CJ

오늘자 경기 요약

롱주는 분명 성장했다. 공격적인 픽을 가져간 1세트에서 엠비션의 무리수를 빠르게 받아치고 이를 굴려 승리를 가져갔고, 3세트에서는 아지르 상대로 럭스라는, 지난 경기 에코에 이은 다양한 픽을 보여줬다. 또한 전투력도 나쁘지 않아 CJ에게 몇 차례 카운터를 먹이는 데도 성공했으나 원딜의 쓰로잉이 너무나 뼈아팠다. 이 경기를 이긴다고해서 승강전을 탈출할 수 있는건 아니어도 적어도 오랜기간 지속되었던 상성관계라도 깰 수 있는 절호의 기회였건만, 전력을 다하지않은 CJ에게조차 질 정도로 자신들은 CJ에게는 영원한 호구라는 것만 입증해야 했다.

시즌 마지막 경기였고 승강전도 사실상 확정된 만큼 부담없는 경기 준비를 했을 것이고 1세트를 선취하는 등 선전을 거두긴 했지만 사실 결과적으로 보면 롱주가 시즌 내내 고치지 못했던 점들 역시 고스란히 드러난 경기였다. 한 세트를 가져왔던 kt전에서도 마찬가지로 확인한 문제였지만 고질적인 탑 라인의 부진과 이에서 파생되는 타 라인의 피해, 공격적인 모습을 보여주지 못할 때 운영을 하지 못하고 흔들리는 정글과 서포터, 기본기가 부족한 상태에서의 컨셉 조합 등은 롱주가 계속해서 피드백해나가야하는 숙제다. 오늘

이에 더해 원딜까지 컨디션이 안 좋아서 2,3세트가 지날수록 게임이 더 빠르게 터졌다. 운영과 전략 이전에 라인전에서 시작되는 기본기가 최우선이라는 것은 변함이 없다. 적어도 하위권 팀이면서 승강전을 탈출한 삼성과 아나키는 그 기본기가 갖춰진 팀이고 롱주와 스베누는 그렇지 못하다는 점에서 초반 단계의 호흡을 매끄럽게 하지 못한다면 영원히 고통받는 프로즌이 다음 시즌에도 되풀이될 뿐이다...

CJ는 경기보다는 스파링을 하는 듯한 밴픽을 보여주었다. 쉔을 가져갈 수 있음에도 일부러 쥐어주거나 밴하면서 피즈를 내리 세 번 픽했고, 빅토르를 가져갈 수 있었음에도 풀어주고 안 가져가며 오리아나, 룰루, 아지르를 픽했다. 이는 쉔이 CJ 상대로 주의를 요하는 트레이드마크고, 빅토르의 경우 CJ가 포스트시즌, 그리고 롤드컵 선발전에서 부딪혀야 할 쿠로와 페이커의 장기다 보니, 당장의 승리도 승리지만, 향후 포스트시즌과 롤드컵 선발전에서 쉔과 빅토르가 밴되거나 상대에게 뺏길 경우의 대처방법을 실전에서 준비하겠다는 태도로 해석할 수 있다. 하지만 그놈의 분노메타가 부활해버린건 옥의 티. 롱주를 상대론 상관없었지만 강팀을 상대로는 1세트의 무게감이 다르다. 처음부터 집중하는 모습을 보일 필요가 있다. 또한 12승 5패 +8을 만들면서 KT와 일단 승패는 동률을 맞췄기 때문에, 바로 이어지는 아나키와 kt의 경기 결과에 따라 2위까지 올라갈 수 있는 상황.

것은 3연속 피즈 픽이 앰비션이 삽질한 1세트를 제외하고는 성과를 거두었다는 점. 매라가 MVP급 활약을 한 것은 사실이나 샤이의 피즈 또한 굉장한 활약을 보였음을 부정하기는 어려울 것이다. 탑 AD딜탱 피즈는 굉장히 다재다능함에도 불구하고 애매한 라인 클리어와[156] 애매한 암살 능력[157] 때문에 스플릿 구도를 만들기가 매우 어려운, 한 마디로 극한의 운영 숙련도를 요구하는 챔피언인데 샤이의 플레이는 안정적이면서도 숙달된 모습이었다. 무엇보다도 샤이가 다른 상위권 팀들의 탑 라이너들과 차별화될 수 있는 쉔을 셀프밴하면서 썼다는 것에 의의가 있다. 그 피즈를 잘 다루는 선수가 SKT의 마린, KT의 썸데이, 나진의 듀크 그리고 삼성의 블리스 정도밖에 없다는 점에서 CJ는 유용한 카드를 하나 더 늘린 셈이 됐다.

이 경기를 CJ가 가져가면서, CJ는 대 IM 상대 다전제 무패의 역사를 무려 4년간 이어가는 데 성공했다. 이젠 CJ를 이기는건 2016 시즌에서 하는걸로 롱주입장에선 롤드컵 종료하자마자 프리시즌을 개최하길 바랄만한 역사다. 아 물론 이겨야겠지만...

21. 87경기 kt 2 : 1 아나키[편집]

정규시즌 87경기 (2015. 08. 08.)

kt 롤스터		0	0	레블즈 아나키	
x	o	o	o	x	x
13승 5패		결과	5승 13패		

87경기 MVP

1세트 2세트 3세트

남태유

(lira) 김상문

(Nagne) 김상문

(Nagne)

싸움꾼 vs 싸움꾼 싸움이야? 나도 끼어야지!

잠재력 터뜨린 강팀 vs 잠재력에 불붙은 약팀

갱맘이 그랬던 것처럼 CJ선수들도 경기 끝나고 집에 안 가고 기도하고 있지 않을까??

앰비션이 빠따를 들고 관중석에서 지켜보고 있을지도

KOO를 이긴 kt는 이 게임을 이기게 되면 승점에 관계없이 2위가 확정되어 상당히 높은 위치에서 3, 4위팀의 대결을 기다릴 수 있게 된다. 아나키는 진에어를 잡으면서 1라운드의 포스를 어느 정도 회복한 감이 있으니 kt는 절대 방심하지 않고 전력투구를 해야 하는 상황. 더군다나 진에어가 무너지듯 허망하게 2:0으로 지게 된다면 CJ는 물론이요 어쩌면 나진에게까지도 순위가 잡히면서 2라운드의 기세에도 불구하고 와일드카드전부터 치루면서 지옥같이 올라가게 될 가능성도 있다. 롱주전에서 한 세트를 내줬을 뿐더러 마지막 경기까지 거의 다 질 뻔한 사례가 있고, 같은 날 아나키는 진에어를 상대로 압승했기 때문에 아나키가 롤챔스판을 마지막까지 무

만들어버릴 가능성 역시 충분히 고려할 만 하다. 더군다나 예전 1라운드 때는 5용까지 먹고도 한타를 져서 아나키한테 1세트 내준적도 있고

아나키의 경우엔 딱히 걸려있는 게 없다. 어쨌든 승강전도 탈출해서 차기 시즌 잔류까지 확정지었고 이제 삼성과의 순위싸움만이 남아있는 부분. 그래서 아나키는 부담없이 게임을 할 수있게 되었다. 즐겜모드로 가서 진에어를 2:0으로 턴걸보니 설마 이번판에도..?

21.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

kt Rolster	Rebels Anarchy
밴	밴
픽	픽

아리는 신발 따윈 안 산다네 ??? : 뭐...라고?

잊었다면 다시 알려주마. 우리는 롤챔스의 아나키스트다!

??? : 샤이에게 전해. 거품은 너라고!

??? : 어 이러면 땡큐인데? 사실 엠비션이 뒤에서 빠따들고 지켜보고 있었다 카더라.

아나키는 라이즈를 말리기 위해 초반부터 라인 스왑을 시도한다. 이 과정서 양 팀이 킬을 주고받으며 치열하게 치고받으나 kt가 조

조금씩 주도권을 가져간다. 봇 라인 교전서 미리 소환사 주문을 다 빼 둔 뒤 낚시 플레이로 싹 잡고, 이후 미드로 빠르게 합류해서 아나키가 다소 무리하게 미드 타워를 깨고 라이즈까지 노리는 것을 역공하여 상대를 모두 한 번씩 다 잡아낸다. 가뜩이나 조합 자체가 장기전으로 끌고 갈수록 kt가 유리한데, 초반 타이밍 교전서 아나키가 많이 실점한 상황. 그러나 아나키가 먼저 2차 타워를 밀어두고, 이를 이용해 실점을 최소화하고 대치 구도를 길게 가져간다. 다만 아나키 입장에서 난처한 게, 라이즈 빅토르 애니를 다 내준 터라 어느 누가 이니시에이팅을 걸 수가 없는 상황. 그래도 kt가 드래곤 3스택을 먹으러 빠진 틈을 노려 루시안, 브라움, 리신이 이동기를 활용해 벽을 넘어가 몰래 바론을 시도해 성공하면서 아나키가 오히려 2차 타워를 싹 미는 데까지 성공한다. 이때까지 아리는 코어템을 쥐어짜내, 신발 없이 4코어+수은장식띠를 마련한다.

kt가 스코어의 드래곤 스틸에 힘입어 드래곤 4스택을 띄운 상황에서 드래곤이 부활하자 kt가 협상을 건다. 바론을 내주면 가뜩이나 2차 타워도 없는데 공성에서 손해를 보기에 일부러 바론 쪽에 위치를 잡고 드래곤을 내줄 테니 바론을 가져가겠다는 계산. 그러나 아나키가 연이은 교전서 연승하면서 드래곤 스택과 바론 버프를 싹 가져가고 에이스까지 띄웠다.

이후 드래곤 5스택을 다시 앞두고 KT의 미드 앞에서 대치를 벌

, kt가 리신을 먼저 물면서 한타를 열었으나 브라움이 리신을 지키고 오히려 나르가 점멸 궁극기로 판을 만들면서 아나키가 한타서 또다시 대승한다. 빅토르와 라이즈가 터져버린 kt는 더 이상의 힘이 없었고, 아나키가 승리를 가져갔다.

kt가 초반에는 애니를 활용해 이득을 굴렸으나, 대치가 길어지고 아나키가 수은 장식띠를 마련하면서 애니가 힘이 빠지고 덩달아 이니시를 제대로 열지 못했다. 이후에는 애니가 '내가 잘못 열면 역으로 게임이 터지는데'라는 부담감에 적극적으로 나서지 못했고, 이를 알아차린 아나키가 끊임없이 기동전을 벌여 kt가 한타다운 한타를 제대로 열지 못하게 만들어 경기를 잡았다.

21.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

Rebels Anarchy		kt Rolster
밴	밴	
픽	픽	

그래, 그러고보니 너희들 이런 녀석들이었지

kt의 분노메타, 빅토르의 쇼타임 오늘은 분노메타의 날인가

터지건 터뜨리건 화끈한 아나키

3버프로 블루를 빼앗으며 시작했고, 스코어와 피카부가 끊임없이

팠으나 킬을 못 만들어냈으며 이 과정에서 점멸을 뺀 것을 놓치지 않고 리라가 봇갱을 가 오히려 잔나를 먼저 잡아내면서, 오브젝트는 못 가져갔을지언정 아나키가 초반에 웃으면서 시작한다. 그러나 에코를 잡아내고 무리하게 드래곤을 시도하다가 나그네와 애로우가 킬을 먹고 드래곤까지 역으로 빼앗으면서 kt가 곧바로 흐름을 뒤집었다.

이후 kt가 끊임없이 산발적인 교전을 벌이고 계속 승리하면서 18분 전에 킬 스코어를 8:2까지 벌린다. 에코가 미리 후방을 점해둔 뒤 잔나가 더 경로를 조이고, 이를 빅토르와 코르키가 딜을 쏟아붓는 방식으로 20분 전에 내각 타워를 두드릴 정도까지 굳혔다. 이후 몰래 바론을 시도해 세 명을 내주는 한이 있더라도 바론을 성공하고, 드래곤 스틸도 성공하고, 한타서 선방하기도 했으나 문제는 빅토르였다. 30분에 신발에 4코어를 띄운 9/0/3 CS 340개 먹은 빅토르 앞에 다 녹아내리는 상황. 결국 빅토르의 막강한 화력을 앞세워 KT가 경기를 마무리짓는다.

21.3. 3경기[편집]

3경기 밴픽

kt Rolster	Rebels Anarchy
밴	밴
픽	픽

???: ? 누가 그딴 말을 지어냈더냐.아필패도 있어서 상쇄됐다고 카더라

??: 니가 감히 나르를 우습게 봤어? ???: 뭐라고?

???: 나르는 거품이라고 생각합니다.

???: 그래도 쿼..쿼드라킬은 했는데...ㅠㅠ[158]

썸데이가 오랜만에 탑 야스오를 다시 꺼내든다.

엘리스가 코르키 정도만 불러내서 빠르게 첫 용을 가져갔다. 탑에서 게임이 터졌다. 그라가스를 미리 대기시킨 채로 나르가 야스오 궁극기까지 맞아주면서 킬을 노렸으나, 엘리스의 매서운 역갱에 나르가 메가 나르 직전에 죽고 그라가스까지 1+1로 죽으면서 엘리스에게 더블킬을 안겨준다.[159] 이에 힘입어 드래곤 2스택을 13분만에 가져가면서 kt가 이번에도 빠르게 앞서나간다. 거기다 아나키가 한타서 연이어 대패하면서, 22분만에 드래곤 3스택에 글로벌 골드 8천 차가 날 지경. 바론 버프를 이용해 밀어붙이자 아나키는 숨도 못 쉴 정도로 압박받는다.

그나마 봇에서 연계 플레이로 아지르와 야스오를 끊어냈으나 그 대가로 네 명을 내줬고, kt가 드래곤 4스택에 바론 버프를 쌓고 밀고 들어오자 그대로 게임이 끝났다.

경기 결과를 보고 '오늘도 솔랭 파괴의 날인가'하고 두려워하던

있었으나, 불행인지 다행인지 경기가 있던 날은 야스오에게서 버그가 발견되었다는 이유로 글로벌 밴을 당한 상태라 유야무야 넘어갔다.

21.4. 총평[편집]

kt, 1라운드의 굴욕을 극복하다
아쉽지만 운영 보완이 필요한 아나키
??? : 1승 좀 해달라고 이것들아

kt는 2위를 확정지었다. 하지만 뭔가 한 가지가 빠진 듯한 찜찜한 결과. 1세트에선 툭툭 끊기다 게임이 비벼지면서 패배, 2세트도 초반 움직임이 무의미하게 끝나면서 위험할 뻔한 바람에 3세트에선 자신들의 비밀병기인 탑야스오 카드까지 뽑아들어야 했다. 물론 아나키가 잘한것도 있지만 이전 kt의 피카부-스코어 조합의 힘이 약간 빠진듯한 느낌을 주는건 어쩔수 없었다. 다시 2라운드 초반에 보여줬던 힘을 찾아야 할 필요가 있다.

포스트시즌 진출팀들이 강점이 되는 라인 또는 비밀병기 등을 준비하고 있는 상황에서 kt가 가진 최고의 장점은 비교적 컨셉이 명확하다는 것이다. 이는 모든 라인이 캐리가 가능하다는 SKT와 밸런스가 잡혀 있는 CJ와는 다르다. 비슷하다면 나진이나 쿠와 유사하다고 할 수 있는데 나진은 스프링과 서머 초반의 듀크 원맨팀에서 바텀이 날뛰고 있지만 미드가 살짝 불안한 데 비해 쿠의 경우는

잘 나가던 바텀이 최근 발목을 잡고 있는 모양새. kt는 탱커도 잘 다루지만 필요하다면 하드캐리 챔피언을 꺼내들 수 있는 썸데이와 이젠 폼이 안정적으로 올라온 나그네 그리고 서울대 간 삼수생 라인전은 조금 부실할 지라도 한타에서 맹위를 떨치는 애로우가 있다. 하지만 장점이 곧 단점이 될 가능성은 지나온 수많은 경기에서 수도 없이 입증되었다. 오늘 라이즈가 그랬고 애로우의 아직도 완전하지 않은 초중반이 그랬다. 물론 라이즈는 아직까지도 주요 밴 카드 중 하나이고 야스오와 빅토르, 아지르는 충분히 밴 리스트에 올려 포스트시즌에 상대할 팀들의 밴픽을 흔들 수 있을 만한 챔피언임을 증명했다. 카드들을 보여준 kt가 포스트시즌에서 어떤 전략을 준비하고 있을지 기대가 된다.

아나키는 아쉬운 결과. kt가 뭔가 애매한 모습을 보여줘서 고춧가루를 거하게 뿌릴 순 있었으나 오더미스로 인한 크나큰 실수가 겹치면서 결국 패배한다. 일단 잔류는 확정되었고 한타력은 이미 강력하다는게 입증되었으므로, 내년을 위해 운영적 면을 개선할 필요가 있을것. 무엇보다 아나키의 단체인터뷰가 날아갔다는 점이 제일 아쉬운 점이다. 1라운드 때는 이기고도 못했는데

여담으로 2연속 MVP로 인터뷰를 한 나그네 선수는 인터뷰중 휴가중 여자친구를 만나겠다는 발언으로 이후 솔로들에게... 이하생략. 저격하라 커플이라니 실망이네요 오늘부로 나그네팬 관둡니다

22. 88경기 나진 1 : 2 SKT[편집]

88경기 (2015. 08. 12.)

나진 e-mFire		1	2	SKT T1	
○	×	×	×	○	○
11승7패		결과	17승1패		

정규시즌 88경기 MVP

1세트	2세트	3세트
조재걸 (Watch)		이지훈 (Easyhoon)
이지훈 (Easyhoon)		

2014.08.30 롤드컵 진출 선발전 마지막 매치를 떠올리며…[160]

롤드컵을 향한 몸부림 vs 1년 전 패배의 앙갚음

님들 살살해주세요 어차피 롤드컵 가셨잖아요 vs 1년 전에 저희 떨어뜨린 팀이 어디였죠?

그래도 우리가 KOO 이겨드렸잖슴 vs 어차피 우리 1등 할 상황이었거든

SKT는 CJ에게 1패를 하긴 했지만 여전히 압도적으로 유리한 상황이다. 서킷포인트, 포스트시즌 모두 좋은 상황이고 남아있는 대진은 죄다 약팀이거나 SKT 특유의 초반 라인전 터뜨리기를 못 받아

팀들 뿐인데다가 나진이 KOO에게 승리하면서 어부지리(?)격으로 정규시즌 1위와 롤드컵 진출을 확정지은 상황이라 부담도 없는상태.

그동안의 롤드컵 선발전에서 SKT는 나진에게 아낌없이 주는 나무였다. 13섬머는 본인들이 4강에서 스프링 우승팀인 오존을 꺾는 것으로 나진 블랙소드에게 롤드컵 1위 직행권을 쥐어줬고 14시즌엔 SKK는 마지막 문턱에서 나진 화이트쉴드에게 패하며 롤드컵을 코앞에서 놓친 경험이 있다. 만약 진에어가 좀 더 빨리 선전해줬더라면 나진을 플옵 문턱에서 본인들이 직접 떨어뜨릴 수 있는 꿀잼상황을 만들 수 있었겠지만 나진은 이미 스베누전에서 포스트시즌을 확정지었기 때문에 SKT로써 복수할 수 있는 현실적인 길은 이경기를 2:0으로 잡아서 3위 경쟁에서 나진을 떨어뜨리는 것 정도가 있다. 하지만 나진은 아직 이경기에 필사적일 이유가 아직 남아있는데, 정말 미미하고 험난하지만, 나진이 조금이라도 순위를 올려서 포스트시즌 결승까지 진출을 한다면 서킷포인트로 롤드컵에 직행할 가능성이 남아있다.[161] 사실 나진의 경우 준플레이오프를 직행하지 않고 와일드 카드전부터 하는게 직행에 더 좋긴하다. [162] 그렇다면 예능경기를 펼칠 가능성이 좀더 높아지겠군?!

22.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

NaJin e-mFire SKT T1

밴

픽 픽

이걸 나진이

??? : 롤드컵의 나진이에요!!!

페이커의 하드쓰로잉 이번에도 실현된 죽창 앞의 평등

사실 MVP 벵기한테 뺏길까봐 던졌다고 한다.

시구 연습하느라 게임을 못했다 카더라 이걸 김광현이

이번 경기는 벵기의 운영과 서머 후반부에 급격히 올라간 나진의 폼이 돋보였던 경기였으나, 그보다 눈에 띄었던 것은 페이커의 급격히 추락한 폼이었다. 라인전에서 대패하고 첫 바론 앞 한타에서 너무 앞으로 나서다 짤리는 등 안좋은 모습만 보였다. 무엇보다 경기 내내 눈에 띄인 적이 없었을 정도로 이번 경기의 페이커의 폼은 안타까울 정도로 떨어져 있었다. 이로 인해 벵기의 적극적인 운영을 통해 탑과 바텀이 흥했음에도 미드 아지르가 크게 성장하면서 결국 역전패했다.

경기 이후 팬 미팅에서 페이커는 이번 경기 부진의 요인에 대해 지난 번에 이어 마우스를 언급한 모양이다. 새 마우스[163]가 손에 잘 안익었는지 본인도 못할 것이라고 예상은 했지만 이 정도일 줄은 몰랐다고 한다. 새로운 마우스에 적응하기 위해 경기 당일 새벽 4시까지 큐를 돌렸는데 결국 완벽하게 적응은 못한 것으로 보인다. 페이커 외의 다른 선수들은 그다지 차이를 보이지 않은 것을 보면

페이커의 장비 적응력이 떨어지는 것으로 보인다. 앞으로도 이러한 문제가 발생할 수 있으므로 빠르게 개선해야 하는 중요 과제로 남았다.

22.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

SKT T1	NaJin e-mFire
밴	밴
픽	픽

25분까지 2:7, 허나 SKT는 무너지지 않았다

황제의 앞에서 암살자라니, 불경한 자로다! 또 실현된 죽창 앞의 평등 &적절한 맨 밑의 짤방

다시 한번 이지훈의 '안정성'이 부각된 경기

꿍과 오뀨의 하드쓰로잉

사실 꿍이 미키 제드한테 털리고 급하게 연습했었다 카더라

??? : 얘한테 라인전 진거야? 어? 말좀해봐 상혁아

??? : 제드꿍꼬또 ㅠㅠ 망한꿍꼬또

나진꿍또똥

페이커의 급격한 부진 탓인지 SKT의 미드가 이지훈으로 교체되었다. 그리고 SKT는 지난 경기 와치의 활약을 의식하여 리신, 렉사이를 밴하고 전체적으로 픽을 무난하게 가져갔다. 반면 나진은 제드와 리븐을 가져가며 공격적인 운영을 예고했다.솔랭이 멸망할 조

보인다 괜찮아 대망했으니까

초반에 나진이 루시안과 케넨으로 라인전을 강력하게 밀어 붙이는 것을 염두한 SKT의 바텀 듀오는 베인과 알리스타가 각각 탈진과 힐 등 소환사 주문을 다 쓰면서 1레벨 딜교환에서 우위를 점하여 라인전을 풀고자 했고 실제로도 유효했다. 다만 미드에서 제드를 거칠게 압박하던 이지훈의 아지르가 와치의 날카로운 갱킹을 당하면서 퍼블을 헌납하고 만다. 탑에서는 럼블이 리븐을 상대로 리드함과 동시에 계속 타워에 미니언을 밀어 넣으면서 리븐과 함께 동귀어진하는 등 나쁘지 않은 구도를 보였다.

그러나 와치가 탑에서의 갱킹을 통해 럼블의 점멸을 뺐고 이후 재차 갱킹을 시도해서 럼블을 리븐과 함께 잡았다. 미드에서 벌어진 소규모 교전에서는 리븐이 순간이동으로 참가하여 킬을 적립하기 시작했다. 여기에 탑에서 솔킬까지 따면서 리븐이 탈력을 받기 시작했다. 그러나 그 와중에 SKT는 용을 꼬박꼬박 챙기며 손해를 어느 정도 만회했다. 어째 질 때나 이길 때나 용은 항상 SKT가 먹는 것 같다. 용을 SKT가 2번 다 챙긴 것을 제외하고는 글로벌 골드 차이도 3천 정도 나고 킬 스코어도 2:7로 나진이 여러모로 웃어주는 상황이었는데, 세 번째 용 타이밍에 미드에서 SKT가 제드를 압박하여 제드의 점멸을 뺐고 용도 가져갔다. 언제나 용은 칼같이 잘 챙긴다.

27 바론 앞에서 고립된 제드를 SKT가 끊으면서 한타가 시작되었다. 뒤따라온 나진이 베인을 루시안과 미니언이 처리하고 잘 큰 리븐이 이블린을 순식간에 잡아내면서 3:4 한타로 흘러가나 하는데... 체력이 그리 많지는 않았던 나진의 챔피언들을 아지르가 프리딜을 넣으면서 쿼드라킬을 먹고 바론까지 챙기며 순식간에 게임을 뒤집었다! 깨알같은 알리스타의 처형은 덤[164] 바론 버프를 두르고 SKT는 운영을 시작했는데, 그 와중에 나진은 대치 상황에서 그라가스의 술통을 이용해 아지르를 토스해서 잡아내는 등 분전했으나 2차 타워가 철거당하는 것은 막을 수가 없었다.

바론 버프가 끝나고 서로 눈치싸움을 하는 와중에 미드에서 제드가 아지르에게 궁을 쓰면서 들어갔으나 옆에 마침 지나가던 이블린이 있었고 타이밍 맞춘 아지르의 궁에 추가 딜을 넣치 못하고 먼저 죽어버렸다. 이어서 달려온 루시안이 딜을 넣으려고 하자 아지르는 존야로 버틴 뒤 역으로 잡아내면서 팀원들이 미드로 달려올 시간을 충분히 벌고 죽었다. 뒤이어 합류한 베인과 럼블이 그라가스까지 잡으면서 SKT는 3:1 교환에 성공하며 격차를 벌렸다. 리븐이 8킬 2데스로 잘 크기는 했지만 블로킹의 최강자라 불리는 알리스타를 SKT가 픽했고, 아지르와 알리스타가 탈진을 들고 있었기 때문에 한타에서 힘을 쓰기 어려웠다.

바론이 출현하고 용이 20초 밖에 안 남은 상황에서 5용을 눈앞에 둔 SKT가 먼저 이퀄라이저 미사일을 사용하며 한타를 개시했다.

옆에서 한타 진입을 노렸지만 뱅의 베인이 앞뒤로 움직이며 프리딜을 넣어 리븐을 먼저 사살했다. 잘 큰 리븐이 죽은 나진에게 한타에서 싸움을 계속할 힘은 남아있지 않았다. 한타에서 제드를 제외한 4명을 잡은 SKT는 곧바로 미드를 밀었고 겨우 부활한 나진 선수들이 어떻게든 막으려고 저항했지만 SKT가 넥서스를 일점사하여 터뜨리며 게임을 마무리 지었다.

22.3. 3경기[편집]

3경기 밴픽

SKT T1	NaJin e-mFire
밴	밴
픽	픽

그러나 나진이 이기는 일은 없었다

SKT : 킬 스코어 따위는 장식입니다. 중위권은 그걸 몰라요.

황제에게 아지르를 주면 안되는 이유

??? : 죽창은 부러지지 않아

결국은 지켜낸 마린의 마오카이 연승기록[165]

이걸 나진이?? -> 이걸 나진이...

마지막 세트에서도 죽창 앞의 평등이 무엇인지를 보여줬다

나진꿍또똥 ㅠ_ㅠ

SKT는 2세트에 이어 아지르를 상대 조합도 보지 않고 순식간에 칼픽해 버렸다! 거기에 뱅은 오뀨를 견제함과 동시에 자신도 잘 쓰

루시안을 가져왔고, 마린은 자신의 필승카드인 마오카이를 픽했다. 오뀨는 루시안을 빼앗기자 하릴없이 코그모를 픽했다.

시작하자마자 루시안과 쓰레쉬가 상대 블루 진영에서 견제를 하기 위해 들어가자 알리스타가 뒤로 조이면서 죽을 것 같이 보였으나 루시안이 빠른 점멸을 쓰면서 알리스타의 분쇄를 피하고 쓰레쉬는 애초에 분쇄를 맞지 않아서 유유히(...) 걸어나가 대형 참사는 일어나지 않았다.

이후 초반에 SKT의 탑, 미드, 봇이 모두 라인전을 강하게 압박하자 벵기의 그라가스는 아무런 제재를 받지 않으면서 상대 정글로 들어가 레드를 빼앗고 3버프 컨트롤을 통해 기분 좋게 시작했다. 그러나 이블린이 바로 봇 직선 갱을 통해 쓰레쉬를 잡고 퍼블을 먹으면서 손실을 만회했다. 이블린은 재차 봇을 팠고 그라가스가 이에 호응하여 3:3 소규모 한타가 벌어졌는데, 루시안이 이블린을 잡으며 1킬을 먹었으나 코그모가 쓰레쉬와 그라가스를 잡아 순식간에 3킬을 먹으며 막혔던 라인전을 확 풀어버렸다. SKT에게 그나마 다행인 점은 탑과 미드에서 라인전을 리드하고 있었다는 것이다.

나진은 코그모를 더 키우기 위해 쉔 궁을 믿고 다이브하려 했으나 여의치 않자 블루의 작은 골렘을 빼먹으려 했다. 그러나 그라가스가 오면서 역공을 당할 위기에 처하고 말았다. 쉔 궁이 이블린에게 들어갔지만 마오카이가 속박을 걸어 쉔은 넘어오지 못했고[166]

체력이 없어서 빠질 수 밖에 없었다. 미드까지 합류하면서 이어진 한타에서 3:2로 교환하고 용까지 챙기면서 SKT가 이득을 챙겨갔다. 그럼에도 코그모는 4킬 1데스 1어시로 굉장히 잘 큰 상태.

그라가스가 탑 갱킹을 시도했지만 무위로 돌아가고 오히려 이블린의 은신을 이용해 쉔이 궁을 타고 넘어와서 미드에서 아지르를 잡고, 이어서 탑에서 마오카이까지 잡았다. 용을 앞두고 그라가스가 아무것도 모르고 걸어오던 코그모를 물었으나 주변에는 쓰레쉬 밖에 없어서(...) 코그모는 죽지 않았고, 오히려 이어진 한타에서 마오카이를 제외한 4명이 사망하면서 나진이 한타에서 대승하고 미드 1차 타워와 용까지 챙기며 우위를 점하기 시작했다. 거기에 또다시 이블린의 은신과 쉔 궁을 이용한 3인 갱에 아지르를 다시 잡았고 이어진 한타에서도 승리하여 미드 2차 타워까지 밀면서 나진은 글로벌 골드 차이를 5천까지 벌리는 등 스노우볼을 굴리기 시작했다.

그러나 불리한 SKT에서 전혀 예상하지 못한 타이밍에 바론 트라이를 성공하면서 한껏 움츠렸던 분위기에 기지개를 펴기 시작했다. SKT는 바론을 바탕으로 기세 싸움에서 약간 우위를 점하면서 미드 타워를 밀고 용까지 챙기면서 손해를 만회했다. 하지만 용을 먹는 과정에서 루시안과 마오카이가 잡혔고 유리한 나진은 운영에 들어가 우위를 굳히고자 했다. 이 와중에 탑에 갔던 이블린이 아지르에게 맞아 빈사 상태에 몰리자 쉔이 궁을 타고 넘어왔고 아지르는 곧

도망쳤다. 점멸까지 써서 아지르에 붙은 이블린 옆에 도착한 쉔이 도발을 그었으나 이지훈이 무빙으로 그것을 피해버렸다! 도발을 피한 아지르는 신기루로 유유히 도망에 성공했고 반면 꿍의 빅토르가 미드에서 물려 죽어버리면서 분위기가 묘해지기 시작했다.

그러나 되살아난 빅토르를 쓰레쉬가 점멸+e로 노렸으나 빅토르도 점멸을 쓰면서 살아갔고 이에 나진이 쓰레쉬를 추적해서 잡아버리고 용까지 챙기면서 나진이 다시 우위를 점했다. 이후 바론 앞에서 서로 눈치만 보다가 탑에 있던 이블린을 아까처럼 아지르가 발견하고 공격했으나 곧바로 쉔이 궁을 타고 넘어와서 역으로 아지르를 잡았고 나진 전원이 추격하며 SKT에게 가장 큰 위기가 찾아왔다. 그러나 포지션이 좋지 않았던 빅토르가 쓰레쉬의 사형선고에 이은 SKT의 CC기에 물려 순식간에 죽으면서 추격 의지에 찬물을 끼얹었고 바론도 가져가지 못했다.

다시 대치 상황이 이어지던 도중 쓰레쉬가 물리면서 한타가 벌어지나 했지만 쓰레쉬만 짤리고 끝났고 체력이 적은 쉔이 집에 갔다가 미드에 순간이동 하면서 다시 한타가 시작됐다. 도발에 이은 CC 연계로 루시안이 아무것도 못하고 죽으면서 이대로 나진이 한타 대승을 거두나 했지만 여기서 이지훈이 나진 진영으로 진입하여 코그모를 잡고 죽으면서 일방적인 한타 대패를 막았다. 큰 소득을 거두지 못한 나진은 용을 잡으며 용 스택을 쌓는데 그쳤다.

나진이 쉔을 통한 스플릿을 하려고 봇을 밀기 시작했다. 그러나 이때 미드에서 뱅의 루시안이 기습적으로 꿍의 빅토르에게 빛의 심판을 쏟아부어 빈사상태로 만들었고 이틈을 타 SKT는 바론을 치기 시작했다. 아지르 때문에 바론 사냥 속도가 굉장히 빨랐고 쉔이 도착했을 때는 이미 SKT가 바론을 사냥한 뒤였다. 바론을 먹은 SKT는 마오카이가 코그모를 물면서 한타를 시작했다. 나진 딜러진들의 모든 어그로를 마오카이가 궁을 사용하며 버텼고 SKT의 딜러진은 편하게 딜을 넣을 수 있는 판이 만들어졌다. 여기에 벵기의 그라가스가 점멸+배치기+술통 폭발로 상대 진영을 파괴함과 동시에 코그모를 토스하여, 잘 큰 코그모가 순식간에 죽었고 나머지 나진 선수 3명을 차례차례 녹이면서 한타 대승을 거뒀다. 이전 경기처럼 SKT는 미드를 뚫었고 혼자 남은 쉔이 어떻게든 저항했지만 순식간에 녹아버렸고 넥서스가 깨지면서 SKT가 역전승을 거뒀다.

22.4. 총평[편집]

체면은 차린, 그리고 숙제가 생긴 SKT

자신들의 기세만은 유감없이 보여준 나진

식스맨 제도가 전 세계에서 유일하게 SKT에서만 성공한 이유

이 매치는 SKT와 나진이 싸워서 아지르가 이긴 매치다 역시 죽창님이 체고시다...

??? : 정규시즌 MVP 1등 개이득. 던저줘서 고맙다 상혁아

경기 후 인터뷰에서 페이커의 표정이 주목할 만 하다

확실히 교전능력이 향상되었음을 과시했다. 거기다 기세까지 물오르면서 경기 내내 계속해서 SKT를 몰아붙였다. 그러나 허술한 스플릿 운영과 오브젝트 획득에서의 허점으로 인해 먹은 킬에 비해 스노우볼을 굴리지 못했고, 우위를 과신한 데서 나온 무리한 이니시에이팅을 SKT가 잘 받아치면서 1:2로 역전패하고 말았다. 특히 꿍이 2, 3경기에서 중요한 시점에 이해할 수 없는 포지셔닝으로 인해 킬을 내준 점이 주요 패인으로 지적되었다.

SKT는 초반 극심한 열세에도 불구하고 정교한 스플릿 인원 배분과 절묘한 이니시에이팅으로 넘어갈 수 있는 게임을 가져왔다. 특히 열세 상황에서 드래곤과 바론을 꼬박꼬박 노리면서 상대에게 운영 상의 이점을 최대한 뺏어오는 시도가 돋보였다. 그러나 3경기 내내 초중반에 계속해서 킬을 내주어 힘든 상황이 된 것은 주의해야 한다. 그나마 뛰어난 운영 능력으로 승리했지만 SKT가 결승전과 이후 롤드컵에서 경쟁할 상대들은 나진보다 강할 것이며, 지금의 모습을 개선하지 못하면 스프링 시즌 GE(현 KOO)처럼 포스트 시즌에서 처참하게 몰락할 수도 있다.

이 경기로 CJ가 3위를 확정지었다.CJ: 이거 좋아해야 하는 거야, 말아야 하는 거야? 또한 페이커가 1세트에서 패하고 2, 3세트를 불참하면서 썸데이가 MVP 포인트 1,400점으로 정규시즌 MVP를 확정지었다.

경기력과는 별개로 시즌 초에 설레발로 비웃음 당했던 3강설(SKT,KT,CJ) 대로 정규시즌 최종 1, 2, 3위가 확정되었다.

23. 89경기 삼성 2 : 1 CJ[편집]

정규시즌 89경기 (2015. 08. 12.)

삼성 갤럭시		2	1	CJ 엔투스	
x	o	o	o	x	x
6승12패		결과	12승6패		

정규시즌 89경기 MVP

1세트	2세트	3세트
신진영 (Coco)	이진용 (Fury)	이진용 (Fury)

CJ의 막판 스퍼트, 종막 다 와서 고꾸라졌다

삼성은 상대전적 6:0을 부술 수 있을 것인가

가능성은 보이는데 실력으로 전환되지를 않는 팀 vs 이미 가능성을 넘어서버린 팀

아 옛날이여 vs 권토중래

과거와 달리 선수를 갈아끼워보는 팀 vs 예비선수제를 가장 먼저 도입했음에도 정작 선수 교체는 거의 없던 팀

CJ 쪽의 승률이 근소하게 앞선다는 전망이 컸으나, 그 CJ가 이번에는 SKT를 역스윕으로 잡아내는 쾌거를 올린 덕분에 서로간의 승률 격차가 더욱 벌어져 버렸다. 만일 삼성이 상위권 팀을 잡아내는 기적을 보였더라면 모를까, 현재의 삼성은 보완해야 할 점이 많은 사실상 신생팀이나 다름없는 상태기 때문에 삼성 쪽에 대한 평가가 더욱 짜게 되었다. 물론 CJ가 SKT에게 그랬던 것처럼, 삼성이 CJ에게 그러지 말라는 법도 없다. 돌고 도는 롤판 생태계 이렇게 된다면 SKT〈CJ〈삼성〈SKT(...) 특히나 이 경기는 삼성의 롤챔스 마지막 경기이므로 그동안 쌓인 것이 폭발하면 가능성은 있다. 조금은. 조금을 무시 말자. SKT CJ전 프리뷰도 확률은 조금 있다 했었다

그러나 당면한 문제가 한두 개가 아니다. 가장 큰 문제는 한타 징크스. 개개인의 기량이야 성적이 하위권이라고 무시할 수 없이 수준급이지만, 꼭 팀플레이에서 삐걱거린다(...). 게다가 CJ는 그 한타력으로 SKT마저 침몰시킨 한타의 명수. 때문에 라인전 승리를 거두더라도 전통적으로 역전의 명가인 CJ가 한타에서 잠재력을 터뜨리면 그것이 그대로 게임 오버로 이어질 위험성도 있다. 거기다 오더가 제 역할을 한다고 보기가 어렵다는 것도 삼성의 고질적인 약점. 게다가 삼성 입장에서 걸리는 게 하나 또 있다면 역시 상대전적. 삼성은 1라운드에 SKT, KOO, 진에어에게 1세트라도 따낸 경험이 있다. 나진에게도 스프링 시즌에 이겨 본 경험까지 있으며,

KT 프리시즌엔 1세트를 따낸 경기가 있었으나 근데 이게 언제적 프리시즌이여 하필 CJ에겐 정말 1세트조차 따내본 경험이 없다. 6세트를 만나서 6세트를 전패했다(...). CJ가 암흑기 속에서도 무언가 나사 두어개 빠진 팀은 기가 막히게 때려잡는 팀이었던 점을 생각하면 사실 당연한 성적일 수 밖에 없다.

삼성은 1라운드에서 코치진의 유일한 행동...? 샤이의 챔프폭을 찌르기 위한 픽밴 준비를 해왔으나, 인게임에선 자신들의 능력과 운영이 상대를 찌르기엔 한없이 모자람을 뼈저리게 체감했을 것이다. 2라운드에 들어서는 신생팀 소리를 들을 날도 얼마 남지 않은데 반해, 팀 색깔도 마련되지 않은 상황에서 멤버를 교체투입해보면서 단점은 여전히 개선이 안 되고, 장점마저 거듭된 연패로 소실하는, 혼돈에 빠진 모습을 보이고 있다. 그나마 끝은 안 좋았으나, 나진전의 2세트에서 침묵하던 이브가 다시금 활약을 하면서 중반부까지는 여태까지의 삼성처럼 삐걱 거렸음에도 우위/접전을 벌인 만큼 이 점을 잊지 않고 준비한다면, 반전의 여지는 남아 있다. CJ입장에서도 정규시즌 마지막 경기를 승리로 장식하고 싶을테니 확률은 심각하게 낮으나, CJ가 전통적으로 잘 나가다도 방심하는상대가 좋아하는 픽 다 내주기,전 세트에 활약한 챔프 밴 안하기, 전패팀이라고 신인 3인방 투입하기팀이기도 한 만큼, 혹시 모를 반전의 불씨는 남아 있다. 훅 불면 꺼지는 성냥불같은 희망에 이쪽은 불이 붙지 않는 불발탄 이라 그렇지...

삼성은 스프링 시즌에선 2승(IM / 나진) 을 거두었으나 서머시즌에 와서는 역시 선수를 수시로 갈아끼우며 폭망해서, 리빌딩 시즌에 돌입한 롱주IM과 2라운드 들어서야 타 프로팀하고 비슷한 구색을 온전히 갖춘 아나키그나마도 1:1이다 , 유력한 무승후보였던 스베누등을 상대로 얻은 5승 뿐이다.[167]

스프링 때에 비하면 더할나위 없는 5승을 거두었으나 따지고 보면 질 법한 팀에겐 당연히 지고, 잡을만한 구석이 있는 팀만 잡았다는 셈. 승리의 가치는 스프링 시즌이 차라리 더 높았다.시즌 초반의 구상이 겨우 이 정도일 리는 아닐 것이다. 당연히 잡을 팀도 못 잡는 것에 비하면야 나으나, 이번 시즌만 하고 게임단 접을 것이 아니라면, 비록 상대전적이 압도적인 열세고, 잡기 굉장히 어려운 팀이긴 하나 이번이 삼성의 섬머 정규시즌 마지막 경기고 이제 롤드컵이 끝나고 다시 올 프리시즌까지 경기가 없는 걸 생각하면, 삼성은 유종의 미를 거두기 위해 CJ를 상대로 크게는 승리를, 작게는 꾸준히 거론된 자신들의 단점을 보완하며, 상대전적 전패라도 부숴야만 할 것이다.

KT가 아나키를 이겼고, CJ가 롱주전에서 승리를 거두었으므로 이 경기를 잡을 경우 3위가 자력으로 확정된다. 반면 이 경기를 지고 나진이 SKT를 2:0으로 잡는다면 4-5위 와일드카드전을 치러야 하는 불상사가 벌어진다. CJ가 유리한 것은 사실이나 CJ로서도 설렁설렁 임할 수는 없는 상황이다.그러나 나진이 2세트를 졌다. 그러

나진이 SKT한테 짐으로써 CJ는 이 경기를 즐겜해도 될 수준이 되었다.근데 그게 너무 심했다

23.1. 1경기[편집]

1경기 밴픽

Samsung Galaxy	CJ Entus
밴	밴
픽	픽

운영능력과 인원배분 미숙이 불러온 차이

한타 vs 운영

경기는 졌지만, 왜 루나보다 레이스가 지금의 삼성에게 더 필요한지를 보여준 경기

클템 : 리븐만 크고 게임을 지는 경우가 되게 많거든요???? : ... 주르륵

정작 CJ는 이런 경기 양상을 한타로 짓밟아버린 적이 있다

삼성은 아지르와 쉔을 밴하며 노골적인 저격밴을 보여줬다. CJ에서는 베스트 라인업을 가동했고, 샤이는 또다시 탑 피즈를 대놓고 1픽으로 뽑으면서 롱주전에 이어 노골적인 탑 피즈 연습 의도를 보여줬다.??? : 실전에서 연습하면 3배 효과가 있거든요

삼성이 처음에는 트페를 방치하면서 CJ가 이득을 거두나 했으나, 레이스 선수의 공격적인 성향과, 바텀으로 합류하려는 트페를 크라

쫒아가서 합류를 끊어내면서 불리함을 따라잡는 구도가 되었다. 여기에 탑에서 수은을 빠르게 올린 큐베의 리븐이 샤이의 피즈를 잡아먹어 버리면서 CJ의 초반 이득은 모두 소멸, 오히려 기본적으로 한타력은 삼성의 조합이 더 강하고 크게 말린 챔피언이 없는 가운데 리븐과 베인이 수은 장식띠를 빠르게 올리면서 한타력의 차이가 나는 상황이라 CJ는 노골적으로 한타를 회피한다. 반대로 삼성이 더 강한 전투력을 이용해 상대를 압박하나 했으나 스플릿 인원 배분을 연거푸 실수하면서 CJ에게 타워와 억제기를 자꾸 헌납한다. 그나마 바론으로 만회하긴 했으나, 심지어 바론 버프를 두르고도 운영 주도권을 계속해서 내주는 상황.

삼성에서는 고루 잘 컸고 특히 리븐이 잘 컸는데다 수은 장식띠가 고루 나와서 애니의 이니시를 무력화할 수 있고, 상대가 탈진이 없어서 한타를 잘 걸면 이길 수 있기 때문에 한타를 걸려고 한다. 그러나 CJ가 자꾸 한타를 회피하고 운영으로 오브젝트만 노리면서, 삼성 입장에서 교전을 걸면 화력이 더 강한데 상대는 자꾸 이니시를 피하고 오히려 바론이 나가고 타워와 억제기가 나가는 상황으로 몰린다. 그러다 드래곤 대치구도서 CJ가 일부러 전장을 길게 잡고 리븐이 그 전장을 헤멜 동안 삼성의 딜러에게 CC연계를 넣어 딜러들을 먼저 끊어버리면서 한타까지 패한 삼성은 결국 경기서 지고 말았다.

삼성 입장에서는 초반에 빠르게 몰아치면서 CJ를 연신 몰아붙였

. 그러나 상대가 탈진이 없고 아군 딜러들은 고루 잘 커서 한타에 자신감이 충만했음에도 운영에서 자꾸 실점하면서 조급해지다가 오히려 한타까지 지고 말았다. 삼성은 인원배분도 헤메고 있는데 효율적으로 인원 배분하고 위치를 파악해서 과감하게 타워를 밀어부치는 CJ의 운영이 빛을 발한 경기. 사실 이 인원배분 문제는 서머시즌 삼성의 여러 고질적인 문제 중의 하나이다. 인원배분의 문제 덕분에 삼성은 한타에서 통일되는 움직임이 모처럼 나와도, 결국 최후의 승자가 되지 못하는 상황이고, 아예 그것도 안되고 시종일관 상대에게 압살당하는 문제가 벌어지는 근원 중 하나이다.

23.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

CJ Entus	Samsung Galaxy
밴	밴
픽	픽

??? : 와! 10점 만점에 10점!!

소환사의 협곡을 날아다니는 수정 화살

답이 없는 CJ 2군

아무리 우리가 문제점이 많더라도 간손미 너네는 잡는다

??? : 쟤들 또 저러네

삼성의 희망적인 프리뷰 문단의 예상 1가지는 맞은 경기, 그리고 예상대로(?) 멸망한 CJ

CJ 간손미는 다시는 한꺼번에 보내지 않는걸로

CJ 리 신으로 바론 스틸을 했다 사실 이브가 댄디에 빙의해서 그렇다 카더라.[168]

CJ에서는 스베누에게 완패했던 CJ의 간손미 탑 헬퍼, 정글 트릭, 서폿 맥스를 투입했다. 재미있게도 0티어라는 칼리스타가 밴이 되지 않았으나 양팀 다 픽하지 않았고,[169] 삼성이 LCK 최초로 리메이크된 애쉬를 뽑아들었다.[170]

CJ가 처음부터 탑을 후벼판다. 처음에는 딜계산 미스로 점멸도 못 쓰고 맞아죽더니, 이후에는 베인의 은화살에 말 그대로 영혼까지 두들겨맞았고 엘리스와 아리까지 지원을 오면서 9분도 안 되서 2데스에 소환사 주문을 다 빠지고 시작한다. 그나마 애쉬의 궁극기와 이브의 봇 갱킹으로 쉔과 쓰레쉬를 잡고 드래곤까지 먹으면서 재미를 보나 했으나 두번째 시도서 쉔과 엘리스가 역갱을 와서 3킬을 토해내야 했다. 베인이 12분도 못 되서 3킬 2어시를 쓸어담으면서 몰왕검을 뽑아올 정도로 성장한 상황. 그러나 타워와 킬에서 앞서는 데 반해 쉔이 연거푸 출장을 가면서 CS에서 초반에 2데스한 마오카이보다도 밀리고, 오히려 애쉬의 이니시에이팅에 당하면서 삼성이 드래곤 3스택을 빠르게 쌓는 데 성공한다.

오히려 삼성에게 경기 주도권이 넘어가는데, cj도 봇 2차서 방심한 애쉬와 브라움을 2차 타워와 함께 잡아내기는 했다. 그러나 이후 미드 2차타워와 마오카이까지 노렸으나 잡지 못하고 뒤이어 오

적과 텔포타서 돌아온 마오카이에게 반격당하면서 역으로 에이스와 드래곤 4스택을 한번에 내주었다. 부활한 후의 전개도 매끄럽지 못한게, 순간이동이 빠진 마오카이가 바텀에 있다는 거 말고는 확실한 근거도 없는데 무리하게 바론을 버스트했다가, 바론과 삼성 4명에게 동시에 두들겨 맞으며 바론도 스틸당하고 아리를 제외한 넷도 죽어버렸다. 때문에 억제기가 밀린 이후, cj는 대치하기 위해 미드로 치고 나갔다가 애쉬 궁에 아리가 맞아 순삭된 것을 시작으로 베인을 제외한 넷이 또 줄줄이 죽으면서 게임이 끝났다.

CJ는 주전들이 아니라 긴장이 심했는지 시야장악이나 운영에서 꼼꼼한 맛이 부족했다. 그 덕에 삼성의 시야에 노출되어 애쉬의 수정화살에 빈번히 위협을 받았고, 초반의 이득을 빠르게 굴리지 못했다. 해설들도 언급했듯, 설계도 부족했고 근거도 부족한 상태로 어정쩡한, 아니 오히려 무모하기까지 한 시도가 많이 나오면서 초반에 이득을 많이 벌어놓고도 계속 까먹고, 불리해진 상황에서 무리하게 움직이다 완패하면서 초반에 그렇게 흥했음에도 게임을 패하고 말았다. 특히 맥스가 너무나 투명했는데, 쓰레쉬를 잡아서 스킬 적중, 시야 장악, 팀 플레이 어느 것 하나 존재감을 보여주지 못했다. 다들 입을 모아 쓰레쉬가 매드라이프였다면 진즉 게임이 터졌을 거라고 입을 모으는 상황에서 맥스는 어디에 있는지도 알 수 없을 정도였다. 거기다 오더면에서도 문제가 많았다. 실제로 CJ 1군 선수단 내에서 오더를 담당하는건 엠비션과 매드라이프로 알려져 있는데 이 둘이 빠지자 오더가 순식간에 최악수준으로 추락했

. 특히 마지막 바론오더는 해설진들도 이해하지 못해 성을 낼 정도로 막장 오더였고 그 오더마저 갈렸다.[171] 여러모로 스베누전 때와 마찬가지로 1군과 2군의 격차만 극명하게 증명한 경기.

삼성입장에선 준비된 전략이 모처럼 처음부터 끝까지 통하면서 이긴 경기가 되었다. 물론 운영면에선 여전히 인원배분 미스, 또하나의 고질병인 텔포 타이밍 문제가 겹쳤다. 이건 큐베의 문제 + 팀차원의 문제인데, 이번엔 후자였다. 첫 수정화살이 재미를 봤다고, 큐베는 텔포가 없고, 상대는 2단으로 넘어오는게 가능한 쉔이 있는데도 교전을 거는 판단은 상당히 아쉬웠으나, 상대도 1경기의 CJ 멤버가 아니었던 덕분에, 특히 수정화살이 계속 재미를 보자 멘탈이 흔들렸는지, 이상한 판단으로 경기를 날려먹었다. 특히 퓨리의 수정화살은 엄청난 명중률을 보였으며, 빗나간 화살에 뒤에 있던 엘리스가 맞아 웃음을 선사하기도.

23.3. 3경기[편집]

3경기 밴픽

CJ Entus	Samsung Galaxy
밴	밴
픽	픽

야스오 명가 삼성

소환사의 협곡을 날아다니는 수정 화살 그 두번째

문제가 많더라도, 그 구성이면 잡는다니까?

버리는 경기

크라운은 폰 혹은 다데와 접신을, 이브는 댄디와 접신을 시도했다. 프리뷰의 아 옛날이여가 맞은 경기...?

??? : 빠따 갖고와 ???, ??? : 우리도 좀 쓸 수 있을까? ???, ??? : (...)

모든건 아나키를 8위로 만들기위한 전략이다

CJ는 이 경기의 승패가 순위에 영향이 없기 때문에, 결자해지하라는 차원에서 2경기 엔트리를 그대로 유지했다. 삼성은 CC로 중무장한 뒤 야스오를 가져갔고, CJ는 칼리스타 캐리를 바라보는 조합을 선택. 여기서부터 실수가 갈리는데 삼성은 CC기가 많은 대신 조건부여야 폭딜을 넣을 수 있는 야스오, 애쉬를 가져갔다. 그러나 CJ는 칼리스타와 그를 보좌하는 조합으로 이루어져서 딱히 야스오나 애쉬를 물어 순삭할 딜도 없고 가까이에서 폴짝폴짝 뛰는 칼리스타는 수많은 CC기와 슬로우 앞에서 지속딜을 꽂을 수도 없었다. 1픽 니달리도 의문스러웠다. 픽밴을 지켜본 몬테와 도아는 야스오의 바람 장벽과 브라움의 불굴 때문에 CJ가 딜 자체가 나오지 않는 조합이라면서 경기 내내 비판했고, 그 비판은 적중했다.

경기 초반에 CJ가 탑에 있는 마오카이에 3인 다이브를 했는데, 어설프게 하다가 마오카이가 간발의 차이로 퍼블을 먹었다(...) 큐베가 괜히 큐 THE DEATH 베라고 불리는게 아니다. 사실 롤챔스에

롤챌스에서나 큐베는 타워다이브로 무조건 한명은 데려가는 모습을 보여줬고 그 SKT를 상대로도 더블킬을 따냈는데 고작 2군 따위한테... CJ 세 명이 모이고도 퍼블을 내주는 촌극을 벌이는 도중 삼성은 CJ의 미드 1차 타워를 밀어버렸다.

초반부터 게임이 망해간다. CJ는 모여서 야스오를 쉔이 합류해 끊어낸 것 말고는 별다른 성과를 내지 못하고 라인전에서도 큰 재미를 못 보았다. 반면 삼성이 뭉치면 애쉬 궁극기나 브라움의 둔화와 기절 등 CC 연계에 손을 쓸 수가 없어서 킬도 타워도 드래곤도 삼성이 여유롭게 쌓아나간다. 거기다 18분에 드래곤 전투 전 탑을 밀겠다는 집착으로, 상대가 체력도 많은데 4:4로 탑 타워 압박을 넣다가 칼리스타가 물리는 것을 시작으로 넷이 몰살당하면서, 칼리스타가 캐리해야 하는데 칼리스타가 킬어시 하나도 없이 2데스만 한 상태에 미드를 제외한 다른 선수들도 망해서 손쓰기 까다로운 지경까지 흘러간다.

그래도 25분 경의 레드 진영 블루 지역에서의 전투에서, 칼리스타가 물리고 시작했으나 칼리스타에 너무 많은 인원과 스킬이 분배되느라 애쉬를 지키지 못했던 삼성의 진영을 파고든 cj가 이득을 보았다.[172] 이 선점을 바탕으로, 1분 후 일어난 드래곤 한타에서 드래곤은 cj가 먹었어 4스택은 끊었으나, 야스오가 딜이 부족한 cj 조합과 장막스킬때문에 어그로는 다 끌고 살아갔으며, 결국 삼성이 탑,미드,서폿을 잡아 바론을 챙기고, 이 과정에서 바론은 주기 싫어서 주변에서 기웃거리는 트릭의 니달리를 다시한번, 애쉬의 궁으로

잡아내는 좋은 모습을 보였다.

이제는 CJ가 어떻게 이니시를 잘 걸어도 메인 딜러인 칼리스타가 30분에 0/3/1 CS 240개로 성장이 완전히 꺾여버린 상황이고 상대는 CC가 너무 많아서 한타를 걸 입장이 아니고, 쉔의 스플릿으로 만회하기에는 격차가 너무 큰 상황. 당장 대치과정서 칼리스타가 브라움의 체력 깎기도 버거울 지경일 정도로 칼리스타가 딜을 넣을 수가 없었던 CJ는 그냥 모여서 웨이브만 막기도 급급했고, 결국 미드 억제기 앞 한타서 게임이 그대로 끝났다.

23.4. 총평[편집]

2015년에 처음으로 CJ에게 승리를 하며 유종의 미를 거둔 삼성

2군멸시

분명 상위권에 비하면 아직은 부족하고 많은 패배에 가려져 있으나, 이번 서머시즌도 분명히 성장했음을 보여준 삼성

애쉬의 재발견

프리뷰에서 언급한 삼성의 희망이 이루어진 경기[173]

???: 우리 7위 할 수 있었는데 개손해 아나키가 kt한테 이겼으면 cj가 2위를 할 수 있었는데 아나키가 지자 복수를 했을 수도......

CJ와 삼성이 싸워서 아나키가 패배한 경기 쌈박질한 둘도 딱히 이긴 거 같지가 않은 건 함정

마지막인데 인터뷰 하고 가라고 배려해준 CJ

CJ 3위가 확정되어 옥석 고르기를 시도했으나 한번에 너무 많이 바꿨고 그대로 망하면서 식스맨 선별에 실패했다. 물론 2팀의 미드 원딜이 나이 제한으로 챌린저스조차 뛸 수 없어서 방송 경험이 적고, 이렇게 합을 맞춰본 적이 적다고는 하지만 그 이전에 개인 기량서부터가 문제였다. 특히 2경기는 초반에 유리했고 이득을 충분히 굴릴 수 있었는데도 시야장악도 제대로 못한 채 스킬연계에 한타를 패하면서 잘 큰 베인을 써먹지도 못하고 졌고, 3경기에는 조합 자체가 원딜이 죽어나는 조합을 짜서 말 그대로 원딜만 죽어나가다 게임이 끝났다. 특히 맥스가 주요 비판이 되고 있는데, 무려 프리시즌부터 방송 무대를 밟았음에도 개인 기량을 과시한 적은 단 한번도 없고 오히려 기본기의 부족함만 노출했기 때문. 투명 감지 와드도 없고 렌즈를 통한 와드 확인도 이루어지지 않았는데 나란히 매복했다가 스킬 연계에 수 차례 터져나가는 장면은 가관이었다. 서머에서 최초로 출전한 KOO전과 동일한 엔트리로 출전했던 스베누전에서도 이런 모습을 보인 만큼 맥스에게는 실력의 보완이 절실히 필요해 보인다.

물론 패하던 승리하던 순위에는 변동이 없기에 경험적 측면을 쌓으라고 내보낸 것이겠지만 클템이 언급했듯이 이것도 이겨야 경험이 제대로 쌓인다. 속절없이 패배하면 경험 이전에 자신감 하락이 더 크게 다가오고 보통 이는 실력하락까지 이어진다. 그러다보니 이런 엔트리 기용에 대해 팬들은 물론이고 해설진들도 이해하기 어렵다는 평을 내놓았다. 애초에 전패가도를 달리며 유력한 무승후보

조롱받던 시즌 중후반의 스베누에게 양학당하듯이 진 게 이 2군 3인방이었으며, 시즌 후반에 삼성의 기세가 떨어졌다고 해도 최소한 그 당시의 스베누보다 강하다는 점을 보면 정말로 이해하기가 힘든 선택이다. CJ 측에서는 서브 멤버들이 나름대로 준비가 되었다고 판단했을 수 있으나, 2세트에서 대패하면서 그 판단이 잘못되었음이 드러난 상황에서 3세트에 아무런 엔트리 변화를 주지 않은 것은 무리한 기용이라고 할 수 있다.

어쨌든 CJ는 뒷맛이 찝찝한 경기를 했고, 졸지에 여론까지 악화되어 버렸다. 특히나 이 부분이 팬덤의 비판의 대상이 되고있는것은 바로 전경기에서 SKT는 페이커가 부진하자 가차없이 이지훈으로 교체해서 승리를 한 것과 비교가 되고 있기 때문이다. SKT는 마지막 경기에 승리를 더 중시하여 SKT팬들이 그래도 납득할만한 결말을 내면서 유종의 미를 거두는 모습을 보인 반면, CJ는 정반대의 모습을 보임으로써 단체 인터뷰도 날려버리고 CJ의 승리도 날아간, 간단히 말해 자정 가까이까지 기대하며 기다린 CJ팬들에게 빅엿을 날렸는데다가, 반대편인 삼성팬들에게 역시 2군을 출전시킴으로 승리했다는 인상을 심어버려 비난받고 있다.

다만 어떻게 보면 이해가 가는 관점인게 SKT는 이지훈이 이미 증명된 카드이며, 그 전에도 종종 나온적이 있는 반면, CJ의 2군들은 방송 경기 경험이 이전 스베누전을 빼면 전무하다. 어떻게든 2군을 쓰려면 방송 경기 경험을 줘야하는데, 윈터 시즌은 이제 없으

지금 출격시키지 않으면 최소 5개월, 전례를 따지면 스프링 시즌 끝무렵에야 나갈 수 있다는 뜻이다. 따라서 CJ 코치진들은 어떻게 해서든 2군 멤버들에게 실전 연습을 시켜주고 싶었을 것이며, 서킷이나 순위가 전혀 무관한 이 경기에서 올렸을 가능성이 높다. 이 시점에서 승패보다는 2군들의 점검 및 경험 축적에 더 무게를 뒀다는 뜻도 된다. 만약 패배한다면 무엇 때문에 패배했는지 점검하는 의미가 있었을 것이다.

그리고 스베누 전에서의 패배를 성토하는 논리는 약간 부족한데, 만약 스베누 전에서 트릭을 시도하지 않았더라면 SKT 전에서의 수훈 갑 정글러의 모습은 발견하기 어려웠을 것이다.

나무위키 전반적으로 SKT를 제외한 식스맨에 대한 성토가 있지만 SKT와 다른 팀의 상황은 다르다. SKT는 기존에 있던 이지훈이 경험이 충분하고 그 자체로도 뛰어난 라이너기 때문에 부담없이 낼 수 있지만 (심지어 현 SKT 팀은 S 팀의 후신이다. 즉, 이지훈은 원래 그 자리에 있었던 라이너라는 뜻), 다른 팀의 경우는 해외로의 프로게이머들의 유출로 인해 팀 멤버 구성이 연초에 무너진 시점에서 이를 재건하기 위해 테스트하는 처지라 팀 조합을 맞춰봐야 하는 실정이었다. 그래서 대체 선수들(특히 신인들)을 이리저리 끼워 맞추는 과정중에 소위 대체 선수들이 제대로 된 모습을 보여주지 못했던 것이다. 반대로 이미 검증된 플레이어들(KT의 피카부 등)은 팀에 녹아들며 좋은 모습을 보여 주었다.

CJ 팬들 입장에서는 표면적으로는 인터뷰도 못하고 이기는 모습을 보지 못해서 화가 나겠지만, 다른 스포츠에서도 승패와 관계 없는 시즌 말 경기들에서 후보군을 점검하는 일은 흔히 일어난다는 것을 생각해보면, 과도한 비난일수도 있다. 일단 매드라이프와 샤이, 앰비션은 천년만년 CJ에 뿌리를 묻은 선수가 아니다. 프로게이머의 수명이 게임 그 자체보다는 대개 짧다는 것을 가정하면, 2군에게 경기 경험을 주는 것이 필요하다고 생각된다. 롤 챌린저스에 CJ가 출전했더라면 그런 결정을 안했을지 모르지만, 불행히도 CJ의 미드 서브와 원딜 서브가 나이 제한에 걸려 있으므로 CJ 코치진들에게는 어쩔 수 없는 선택이었으리라고 본다.하지만 대가는 참혹했다... 결국 준플리이오프에서도 멘탈관리가 안 되었는지...... 결과는.....뭐...서머시즌 후반기 단체인터뷰는 하지 못했...

삼성은 3세트 내내 세부적인 운영에서 아쉬움이 있었지만, 2팀을 상대로는 팀의 기량이 압도적인 모습을 보이면서 시즌 마지막 경기를 승리로 장식하게 되었다. 퓨리가 리메이크 이후 롤챔스 최초로 애쉬를 꺼내들어 좋은 기량을 선보였고, 레이스도 비록 경기는 졌으나 1경기 불리해진 상황을 끊어내는 좋은 이니시를 선보이고, 이어진 세트들에선 부담없이 선봉장으로 팀을 진두지휘하면서 한타를 캐리했다. 또한 와딩이나 각종 스킬들을 활용해가면서 확실한 시야 확보 후 이니시에이팅을 통해 이득을 굴려나가는 모습을 보여주면서, 적어도 삼성이 주도할 수 있는 상황에서는 약체가 아님을 과시하는 모양새. 다만 완벽한 승리라고는 할 수 없는것이, 1세트인 1

말 그대로 신나게 휘둘리다 패배했기 때문. 그것이 못내 아쉽고 저평가 받을 여지가 있는 상황이다.

물론 삼성이 2,3세트를 잘한것도 있지만 CJ가 2군을 내보내서 진 것이라는 여론도 분명 강한만큼, 정규시즌 마지막 경기를 승리로 마치면서 유종의 미를 거둔 삼성은, 이제 휴식기 동안 자신들의 경기를 되돌아보며, 보다 실력을 갈고 닦을 필요가 있다. 특히나, 인원배분과, 안일한 수비포지션으로 안 입어도 될 손해를 입어, 상대의 흐름을 끊고 자신들이 흐름을 잡았음에도 불구하고 승기를 내주는 1세트 모습은 반드시 고쳐야 한다.

경기 후 인터뷰에서 이브가 1세트에서는 시야 확보가 너무 힘들었는데 2, 3세트에서는 완전 쉬웠다고 인터뷰하면서 CJ를정확히는 CJ 2군 멤버들을 부관참시했다. 실제로도 일반시청자들 눈에도 1경기와 2,3경기의 시야장악 능력차이는 눈에 훤히 보일정도였으니....[174]

24. 90경기 스베누 0 : 2 KOO[편집]

정규시즌 90경기 (2015. 08. 13.)

스베누 소닉붐		0	2	KOO 타이거즈	
x	x	-	o	o	-
1승 17패		결과	11승 7패		

정규시즌 90경기 MVP

1세트 2세트 3세트

(Smeb)송경호

(Smeb)-

혼돈의 도가니였던 2라운드 끝에서 유종의 미를 거둘 자는 누구인가

성적 꼴찌 vs 기세 꼴찌

2라운드 초반만 해도 마지막 경기가 노잼이라고 걱정하던 글이 있었는데 역시 온게임넷은 하늘이 돕는것 같다

KOO〉스베누〉진에어〉KOO가 증명 될 것인가 아니면 그냥 스베누〉진에어〉KOO가 될 것인가

두 팀 모두 유종의 미를 거두고 싶을 상황.

스베누는 한 세트라도 따냄으로써, 아니 할 수만 있다면 이 매치 자체를 승리해서 팬들에게 조금이라도 보답하고 싶을 것이다. 스베누를 응원하는 팬들 뿐만 아니라, 롤챔스와 이스포츠를 사랑하는 모든 사람들은 스베누 소닉붐이 비록 승강전이 확정되었을 지언정 프로팀으로서 마지막까지 당당하고 최선을 다하는 태도를 보여주기를 기원한다. 1승을 챙겼지만 1승만으로는 만족해선 안된다. 그런 팬들의 관심과 성원에 보답하는 길은 모두를 납득시킬 수 있는 경기력을 보여주는 것이며 그것이 진정한 유종의 미일 것이다. 스프링 시즌에도 최약체 삼성이 마지막 경기 전까지 단 1승에 그쳤지만

경기에서 나진을 잡고 2승으로 시즌을 마무리한 바 있다.

브레이크 없이 추락하고 있던 KOO는 진에어가 스베누전에 이어 아나키전까지 연패하면서 엉겁결에 포스트시즌 4-5위 와일드카드전 진출은 확보했다. 하지만 약팀에게 2연속으로 깨지며 KOO보다도 상태가 안 좋은 거 아니냐는 우려를 듣던 진에어에게 격침당하면서, KOO의 분위기는 끝간데 모르고 떨어져 내리고 있다. CJ와 나진의 잔여경기가 어떻게 되는가에 따라 최종 순위가 바뀔 가능성은 있지만 CJ가 고춧가루를 거하게 들이키지 않는 한 사실상 상위권은 불가능해진 상태.

무엇보다 KOO로서는 '신계 SKT 밑의 인간계 최강'으로 군림하던 서머 시즌 초중반과는 달리 연패를 거듭하며 슬럼프에 빠진 팀 분위기를 추스르고, 순위가 어떻게 됐든 포스트시즌에서 좋은 성적을 거둬 롤드컵에 진출하는 것이 목표일 것이다. 물론 서머시즌 우승을 차지하면 직행하고, SKT가 우승을 차지하고 자신들이 CJ보다 순위가 높기만 하면 챔피언십 포인트 1위로 롤드컵 직행이 가능하다. 그러나 다른 팀이 우승을 차지할 경우 SKT가 챔피언십 포인트 1위로 롤드컵 직행을 하며 KOO로서는 남은 세 팀과 롤드컵 막차 자리를 놓고 혈전을 벌여야 하므로, 포스트시즌을 위해서든 진출전을 위해서든 지금의 다소 엉성해진 경기력으로는 안 된다는 사실을 깨닫고 팀을 재정비할 필요가 있다. [175]

24.1. 1경기[편집]

1 밴픽

SBENU SonicBoom KOO Tigers

밴 밴

픽 픽

다시 전패하던리그 초중반의 모습으로 돌아온 스베누

쿠츳가루가 다 떨어짐

KOO는 요즘 안좋아진 위즈덤대신 호진이 선발.

스베누는 미드 케일을, KOO는 베인을 빠르게 가져간 스베누에 대해 리신, 미드 야스오에 애쉬를 과감히 픽하면서 서로 1세트부터 필살기를 아끼지 않는 픽을 하면서 기대감이 급상승했다. 하지만...

게임이 급격하게 기울어진 계기는 바텀에서 발생한 대참사였다. 브라움이 떠나 있는 동안 스베누의 바텀 듀오가 홀로 남은 애쉬를 보고 킬각을 잡은 것까지는 좋았다. 알리스타가 과감히 점멸 Q로 애쉬를 띄우고 뒤로 돌아가서 W로 베인에게 애쉬를 떠먹여 주었... 는데, 베인이 선고로 애쉬를 방생해버렸다. 알리스타 토스에 이은 베인의 타워쪽 스파이크 덕분에 애쉬는 타워 안쪽으로 안전하게 도망쳤고, 우왕좌왕하며 포탑 어그로를 베인이 먹는 상태로 다이브했다가 베인부터 알리스타까지 애쉬에게 더블킬을 먹여주고 말았다.

이후 애쉬가 급성장하고 스베누가 5인이 모여 미드를 압박하며

한타에서 야스오를 잡아내긴 했으나 케일이 궁도 못쓰고 폭파당하면서 대패, 이후 바론아래쪽에서도 에이스를 당하면서 격차가 크게 벌어졌고, 마지막 탑에서 스베누는 어찌어찌 애쉬를 잡긴했으나 그라가스만이 남았고, 대패, 1만 6천골드차에 바로 겜을 끝내려던 KOO가 오히려 럼블, 리신을 제외하고 사망하고 남은 둘도 체력이 크게 줄어서 쌍둥이 포탑까지 민시점에서 일단 퇴각. 이후 바론을 시도하던 KOO에 한타를 시도했으나 오히려 에이스. 이후 KOO는 바로 게임을 끝낸다.

스베누는 초반 소규모 전투, 한타대패가 뼈져렸다. 특히 바텀의 판단미스가 치명적이었고 이시점에서 겜이 터졌다 봐도 될정도. 하지만 마지막에 마지막까지도 포기하지 않고 사신선수가 했던 말처럼 0.0001% 확률에도 최선을 다했고 압도적 격차에도 결국 한번은 넥서스를 막아냈던 모습은 충분히 칭찬받을만했다.

KOO는 분위기를 전환할만한 압승. 최근 안좋았지만 스베누의 치명적실수를 발판으로 간단히 경기를 가져옴으로써 좋은 분위기를 만드는데 성공했다.

24.2. 2경기[편집]

2경기 밴픽

KOO Tigers SBENU SonicBoom

밴 밴

픽

이번에도 리그 초반으로 돌아간 스베누

스베누는 오늘도 스베누였습니다

스베누는 탑을 소아르로, 미드는 한번밖에 나오지 못했던 두잇으로 교체. 양쪽다 그닥 좋은 모습을 보인적은 없으나, 전경기의 참패에 대한 분위기 전환용으로 생각된다.

KOO는 소아르를 저격하는 이렐,럼블 마오카이의 3 탑밴을 하고 케넨서폿, 미드트페, 렉사이, 루시안, 나르의 무난한 픽을, 스베누도 무난한 헤카림, 그라가스, 빅토르, 코르키, 알리를 가져간다. 쿠로의 아지르의 성적이 좋지않아 어쩔수없이 트페를 가져간듯한 느낌이다.[176]

퍼블은 스베누가 얻는다. 전경기의 실패를 답습하지 않겠다는 듯, 정글까지 합류하여 알리가 신중하게 케넨에게 부쉬에서 접근, 깔끔하게 토스후 순삭해버린다. 하지만 그럼에도 루시안에게 라인전부터 밀리고잇었고 타워로 밀러난틈에 KOO의 트페, 렉사이가 빠르게 합류하면서 다이브, 스베누의 봇듀오를 모두 잡아버리고, 헤카림이 어정쩡한 상황에 순간이동으로 오면서 트페를 잡아내긴 했으나 자신도 결국 전사하고 드래곤까지 KOO가 접수.탑, 바텀 CS도 스베누가 많이 밀리는 시점에서 그래도 트페가 모든 스펠을 썼지만, 그라가스 토스가 완벽히 들어가면서 트페를 깔끔히 잡고, 트페가 궁

쓴 렉사이의 빅토르 공격시도는 빅토르가 정화로 가볍게 살아가면서 미드는 약간이나마 앞서는 상황을 만든다. 이후 2번째 용에서 스베누가 어정쩡하게 용을치다가 KOO가 덥친 한타에서 대패, 용까지 KOO가 데러가고 경기가 기운다. 이후 바론 위한타에서 대패, 바론을 접수한 KOO는 바텀을 돌파, 그라가스, 알리스타를 제외하고 모든 스베누의 챔프를 잡은 KOO는 게임을 마무리.

스베누는 결국 선수교체가 실패로 돌아간다. 그나마 두잇은 미드에서 초반에 라인전 상성덕분에 쿠로와 어느정도 비슷한 수준을 유지했으나 탑과 바텀에서 폭파, 스무스하게 져버린다.

KOO는 깔끔한 승리. 하지만 쿠로의 아지르는 여전히 숙제로 남았다. 대체할만한 픽이 있긴하지만 주력챔프중 하나를 쓰질 못한다는건 분명 마이너스 요소.

24.3. 총평[편집]

어느 정도 체면치레는 성공한 KOO
스베누, 진에어를 잡을 때의 기세는 어디로...
KOO〉〉스베누〉〉진에어〉〉KOO

롤챔스 라운드 마지막 및 2015년의 정규시즌 피날래를 장식하는 경기에서 2015년 최초로 라운드 마지막경기가 원사이드하게 끝났다.

순삭. 끝까지 최선을 다한다는 마음가짐만은 좋았으나 라인전부터 폭파당하면서 보여준것없이 없이 시즌을 마감. 분위기전환으로 선수를 교체했으나 그들도 보여준것이 없었고 그냥 1세트리플레이마냥 폭파당했다.

KOO는 그동안 안좋았던 분위기를 깔끔히 전환한다. 위즈덤이 회복이 안됐는지 그동안 안나오던 호진으로 교체했고, 상대와의 격차가 크긴했으나 경기전 우려와는 달리 불안요소하나없이 깔끔하게 스베누를 압살하면서 기분좋게 와일드카드전을 준비할 수 있게 되었다. 유일한 불안요소라면 역시 쿠로의 아지르정도.

25. 정규시즌 총평[편집]

25.1. 여름을 지배한 절대강자 SKT T1[편집]

섬머 리그 성적 17승 1패, 세트 스코어 35승 6패, 승률 85.36%
9할도 못 넘는 쓰레기

롤챔스 섬머에서 SKT가 보여준 압도적인 모습의 시작은 KOO(당시 GE)와 CJ가 IEM에서 충격적인 패배를 겪고 난 후 LCK의 메타가 다른 지역보다 느리고 경직되어 있다는 지적이 나왔을 때로 거슬러 올라간다. 이후 스프링 시즌은 빠른 템포의 경기운영을 도입하며 팀 전력을 끌어올린 SKT가 우승을 차지했다. LCK 대표 자격

2015 MSI에 참여한 SKT는 유럽 대표 프나틱에게 3:2로 고전했고 EDG와의 마지막 경기에서 패배하며 우승컵을 내주고 말았다. 전세계 리그 중 결승전이 가장 늦게 끝나 전략을 짤 시간도 부족했고 컨디션 난조가 겹친 탓도 있었지만, MSI에서 보여준 불안함 때문에 서머 시즌의 SKT를 걱정하는 의견이 적지 않았다.

하지만 SKT는 이러한 걱정을 완벽하게 불식시키며 스프링 2라운드에 이어 서머 1라운드도 전승을 거두었고, 스프링 시즌의 KOO와는 달리 2라운드에서도 압도적인 폼을 보여주며 정규 시즌을 1위로 마무리하고 전세계에서 첫 번째로 2015 롤드컵 진출을 확정시켰다. 승률이 증명하듯이 섬머 시즌의 SKT는 라인전, 운영, 한타 등 경기의 모든 면에서 강함을 보여주었다. 오죽하면 롤러와에 출연한 클템이 "SKT가 너무 강해, 다른 팀들이 스크림을 하고 나면 멘탈이 깨져서 스크림을 기피한다"라고 언급할 정도. 2라운드 첫 경기 KT에게 세트 연승이 17에서 끊겼고, CJ에게 1:2로 패하며 전승 우승은 실패했지만, 1패를 했다는 것이 오히려 화제가 될 정도로 SKT의 천상계 위치는 흔들리지 않았다.

SKT가 가진 강력함의 기반에는 절대적인 우위를 보여주는 라인전이 있으며, 그 중심에는 리그 최강의 미드가 존재하기 때문이다. 스프링 2라운드에 이어 이번 시즌에도 괴랄한 챔피언 폭을 보이며 높은 MVP 포인트를 획득한 페이커가 미쳐 날뛰었다. 페이커는 이번 시즌에서 르블랑에 이어 전승 기록을 이어갈 뻔한 빅토르를 필

아지르, 라이즈, 이즈리얼, 오리아나, 아리, 바루스 같은 섬머 때 주류픽이었던 픽들은 물론, 마스터 이와 이렐리아, AP 코그모 등 전략적인 픽을 활용하여 상대 팀에게 멘붕을[177], 그리고 솔랭에 거한 혼돈을 몰고 왔다. 특이 픽에만 의존하는 것이 아니라 미드 주류 카드로 자리잡은 아지르와 빅토르의 승률도 높다는 점 또한 페이커의 강점이다.

그렇다고 페이커를 견제하다가 페이커와 전혀 색깔이 다른 이지훈이 나오면 기존의 픽밴이 무의미로 돌아가는 게 SKT의 성공적인 식스맨 제도가 가져온 결과다. 이지훈의 챔프 폭 자체는 페이커보다 좁아보일 수도 있지만, 특정 챔피언에 대한 숙련도가 매우 높다는 것은 이미 스프링 결승에서 쿠로의 카시오페아를 아지르로, 아지르를 다시 카시오페아로 영혼까지 털어먹으면서 이미 입증된 사실이다. 비록 서머 시즌엔 이지훈의 주력 카드이던 카시오페아가 죽어버리고 메타의 변화로 인해 페이커보다 출전 경기수가 적었지만, 오히려 자신의 황제훈이란 별명을 만든 아지르가 탑티어가 되면서 나올때마다 아지르로 캐리, 그외에 빅토르같은 주류픽으로도 좋은모습을 보여주면서 결승전에서도 충분히 또다른 한 방을 보여줄 수 있는 SKT 미드의 쌍두마차인 선수임을 증명했다.

SKT의 픽밴엔 마린도 빠질 수 없다. 물론 마린의 주력 챔피언은 스프링 시즌에도 줄기차게 사용한 나르, 마오카이, 럼블이다. 특히 마오카이의 경우 통산 24승 1패에 22연승을 이어오고 있으며 이번

전승을 달렸다. 그렇다고 마오카이를 뺏어오자니 對 마오카이 카운터로 마린이 갈고 닦은 또 다른 카드 피즈가 이를 망설이게 한다. 나르의 경우 경기 승패와는 관계없이 0인궁을 여러 번 보여주며 다소 폼이 좋지 않은 모습이었지만 경기에서 필요한 역할은 잘 수행했다. 협곡을 불바다로 여러 번 만든 럼블은 말할 것도 없이 마린에게 주면 안 되는 챔피언이다. 전략적인 듯 꺼내서 1승을 챙긴 카드엔 탑 모르가나와 탑 누누가 있는데, 이는 마린 역시 페이커나 이지훈처럼 결승전에서 색다른 카드를 준비해 올 수 있다는 걸 의미한다.

사상 최초로 솔랭 점수 1,400점을 돌파하며 본캐와 부캐를 챌린저 1, 2위에 올릴 정도로 기량이 절정기인 뱅과, 서포터 포지션임에도 수차례 MVP에 선정될 정도로 맵을 지배하는 울프의 라인전 역시 최강이며, 라이너들의 뛰어난 기량과 정글 그 자체 벵기의 노련한 운영과 시야장악이 맞물리면서 오브젝트 싸움과 운영에서 SKT는 늘 앞서 나갔다. 특히 초반 라인전에서 우위를 점했을 때 스노우볼을 굴리는 데는 타의 추종을 불허할 정도. 덕분에 SKT의 경기는 다른 팀들에 비해 매우 스피디하게 진행된다. 이는 이 문단 처음에 기록한 대로 IEM과 MSI에서 얻은 유산을 SKT가 가장 잘 흡수했다고 볼 수 있다.

SKT의 단점을 꼽자면 1패 이후 무적의 이미지가 다소 희석되었다는 점을 꼽을 수 있다. 많은 사람이 역대 최고의 포스로 첫손에

SKK의 13-14 윈터 전승 당시보다 지금의 SKT는 약간이나마 부족해 보이며, CJ에게 역전패당한 후 불가침의 영역에서 어떻게 이겨볼 수 있는 수준으로는 내려왔다. SKT의 서머 1라운드의 2패는 아나키, 삼성 등 약팀이었고 강팀들과의 경기에서는 그야말로 압승을 거뒀지만, 2라운드에서는 KT와 CJ, 나진 등 결승전에서 만날 수 있는 팀에게 졌다. 또한, 서머 1라운드에서는 탑 모르가나나 누누, 미드 이렐리아, 마스터 이 등의 전략적인 픽이 빈발할 정도로 밴픽의 유동성이 빛을 발했으나, 2라운드에서는 그런 모습이 다소 퇴색된 느낌. 유독 2라운드에서 빅토르와 아지르만 고집하는 등 정석에 기반한 밴픽을 했던 것으로 볼 때 전력 숨기기를 하고 있다는 추측도 있으나, 그게 아니라면 최고점의 폼과는 다소 거리가 있는 상황이다.

그리고 이지훈과 Tom의 폼에도 불안요소가 있다. 현재 SKT의 전력을 팬들이 말할 때 Tom은 아예 전력외로 취급하는데 이것은 뱅기보다 실력이 낮아서 그런 게 아니다. 이번 서머시즌에서 Tom이 나온 세트는 손에 꼽힐 정도로 적은데, 경기 내용을 살펴봐도 다른 주전 선수들과 적극적으로 손발을 맞춰서 경기를 리드하기 보다는 다른 선수들에게 엎혀가는 느낌이 강했다. 원래 정글러는 적극적인 로밍을 위해 만들어진 포지션이고 SKT는 손에 꼽히는 공격적인 팀인데 정글러가 팀의 공격 흐름을 만들기는 커녕 라인에서 만들어지는 공격흐름도 제대로 못 따라간다는 건 매우 불안하다.

경우 마지막 매치에서 페이커가 마우스 적응에 실패하자 구원투수로 등장해 멋진 모습을 보여줬다. 그러나 이지훈의 스타일은 어디까지나 라인전에서 안정적인 파밍으로 힘을 키워서 한타에 참여하는 거다. 이지훈이 유독 아지르를 잘 다루는 것도 아지르가 파밍이 편한 챔피언인 점이 클 거다. 그렇기 때문에 경기가 풀리든 안 풀리든 미드라이너로서 안정적인 전력은 될 수 있지만 반대로 본인이 먼저 한타를 계획하거나 만드는 능력은 떨어져 보이거나 최소한 증명하지를 못했다. 상황이 불리할 때는 미드라이너가 적극적으로 로밍에 참가해 상대를 끊어먹을 필요가 있는데, 이런 장면을 이지훈이 먼저 만든 적이 없기 때문이다. 이지훈이 한타에 참여하느냐 마느냐는 사실상 이지훈이 한타 전장에 도착할 때까지 나머지 팀원들이 버틸 수 있느냐 아니냐에 달려있는 것도 이 때문이다. 공격적인 팀 컬러에서 혼자 이질적인 수비형이기 때문에 이것을 어떻게 조화시킬 것이냐는 이지훈이 SKT에 있는 동안 계속 고민거리가 될 것이다.

하지만 이처럼 다소 억지스러울 수도 있는 불안요소를 갖다붙여야 할 정도로 SKT가 압도적인 1강임은 반박의 여지가 없다. 현재의 강함이 어떻게 롤챔스 결승과 롤드컵에서 결과로 나타날지가 관심거리. 가장 급선무라면 마린의 챔프 폭을 넓히는 것이다. KT와 CJ와의 경기에서 증명되었듯이 마린은 마오카이와 럼블을 밴하면 힘을 크게 잃는다. 나르로는 불안정한 모습을 보이고 마오카이의 카운터 픽에 가까운 피즈는 다른 챔피언을 상대하기에는 다소 부담

쉔은 마지막 나진전 1세트에서 꺼내들긴 했으나 인상적이진 못했던게 문제. 물론 문도나 올라프 등의 전략적인 픽을 보여준 적도 있으나 큰 효과를 거두지는 못했다. 현재 상대의 주요 공략 대상이 된 만큼, 그리고 실제로 SKT가 2라운드에서 패한 경기에서 모두 마린 저격밴이 나온 만큼 마린과 코칭스태프의 대처가 필요하다. 또한 페이커, 뱅 등 주요 딜러진의 폼이 떨어져 있다. 2라운드의 부진한 경기력 역시도 불안요소. 이게 다 페이커가 시구를 던졌기 때문이라 카더라 뱅은 펜타킬의 저주로 고생한다 카더라

페이커야 뭐 마우스 적응 문제로 고생을 해서 본인도 예상을 했다만, 그래도 보는 사람은 꽤나 충격을 받을 정도로 문제가 있던것으로 보인만큼 마우스 적응만 한다면 본 모습을 보일 것으로 예상되는바, 단 한경기 부진했기때문에 남은 결승까지 시간이 적절하게 남은만큼 충분히 극복 가능할것으로 보인다. 문제는 마린의 챔프폭만이 아니라 뱅의 폼. 생각보다 인상적인 모습을 못보여주면서 약간 밀리는게 아닌가하는 시선도 있는만큼 빠르게 수습하고 대비를 해야 앞으로의 길이 순탄할 것으로 보인다.

결승전이 열리는 8월 29일까지 2주 가량의 시간이 남아 있다. 휴식과 함께 재정비를 통해 절정기의 폼을 회복할 시간은 충분한 셈이다. 특히 포스트시즌을 치러야 할 KT, CJ, 나진, KOO 등이 가장 스크림하기 좋은 상대가 SKT다. 이를 통해 경기 감각을 유지하고 새 전술을 갈고 닦으면 좋은 결과를 만들 수 있을 것이다.

25.2. 엔진 장착 후 완벽히 날아오른 kt Rolster[편집]

2라운드의 승률은 천상계의 SKT와 동률인 팀세트 득실은 무시하고

또다시 돌아온 여름의 강자

서머 시즌 3연속 결승 진출까지 딱 한 계단 남은 kt와 썸데이[178]

1라운드까지 kt의 기세는 그저 그랬다. 6승 라인을 확보하지 못한 채 1라운드를 6위로 마감한 kt는 SKT산이자 제닉스산피카부라는 신부품을 장착한 이후 2라운드를 8승 1패로 마감하며 2위로 시즌을 마감하는데 성공했다. 스프링에서 보인 약점을 보완한 것과 동시에 썸데이와 나그네가 기량을 끌어올려 어느 정도 팀이 안정화된 모습을 보여줬다. 썸데이의 경우엔 MVP 1,400점으로 1위를 달리면서 안정을 넘어 거의 캐리머신으로 제2의 전성기를 보냈다고 평가해도 무방할 정도의 폼을 보여줬다.

kt 창단멤버이면서 산전수전 다 겪은 정글러 스코어의 안정된 기량 역시 빼놓을 수 없는 얘기이다. 2015 프리시즌에 정글러로 포지션 변경을 한 이후 그럭저럭 괜찮은 모습을 보여줬지만, 스프링 시즌에선 자신과 같이 정글러로 전향한 앰비션이 잘 나가는 걸 뒤에서 지켜보기만 해야 했다. 하지만 정글 에코를 필두로 뒤늦게나마 정글에 완벽 적응한 듯한 모습을 보이면서 스코어는 정글 그 자

벵기나 1라운드의 체이서까진 아니더라도 나름대로 주장으로서 흔들리지 않게 팀을 잘 잡아주는 역할을 수행했다.

과거 제닉스 스톰에서 한솥밥을 먹던 봇듀오여서 그랬을까? 지난 시즌 구멍 그 자체로 평가받던 봇라인이 피카부로 거의 완벽하게 메꿔진 것도 크게 작용했다. 애로우는 스프링 시즌에서 라인전부터 상대보다 CS가 거하게 뒤쳐지면서 한타 때 힘도 못쓰는 모습을 보여줬는데, 서머에선 두 번의 펜타킬과 수능 코그모를 보여주면서 이제는 확실히 캐리하는 원딜의 모습을 보여줬다.

당연히 지금의 kt를 만든 것에는 피카부의 힘이 크다고 할 수 있다. kt의 유니폼을 입고 뛴 첫날부터 MVP를 받더니 시즌을 절반만 치뤘음에도 불구하고 MVP포인트는 무려 300점, 스프링 중반에 얻은 손목 부상이 아직도 치료중이라는 게 믿기지 않을 정도다. SKT에 있을 때 울프에게 다소 가려져 있던 그의 모습은 더이상 기억나지 않는다.

kt가 이제 극복해야 할 것은 자신들에게 악운으로 붙을 수 있는 징크스다. 여름이 올 수록 강해진다는 징크스는 3년 연속으로 지켰다. 하지만 잘 해도 롤드컵은 결국 못 간다는 지긋지긋한 징크스를 극복해야 한다. 2013년의 KT 불릿츠는 자신들을 결승전에서 격파한 SKT T1 K에게 3:1로 지며 마지막 한 계단을 넘지 못해 롤드컵에 가지 못했고 2014년의 KT 애로우는 서머 시즌을 우승하고도

나진 쉴드에게 3:0으로 지면서 서머 우승팀은 롤드컵을 간다는, CJ 프로스트와 SKT T1 K가 이어오던 징크스를 파괴해 버렸다. 누구보다 썸데이는 두 팀에서 모두 활동했기에 그만큼 롤드컵이 그 누구보다도 절실할 것이다. 일단 나진이 KOO와 CJ를 모두 꺾고 올라온다면 두 팀 중 승자는 SKT와 함께 롤드컵에 직행할 수 있으므로 kt로서는 이걸 나진이가 좋은 방향으로 터져주기만을 기대할 뿐.

물론 kt가 우승과 동떨어진 팀이냐? 역시 절대 아니다. 어쨌든 SKT의 세트 연승을 끊어낸 팀이기도 하고 8승 1패의 2라운드 성적에서 볼 수 있듯이 kt는 충분히 어게인 2014를 수행해 낼 만한 팀이다. 분명히 서머 2라운드의 SKT가 보여준 포스와 성적은 스프링 2라운드의 GE가 보여준 모습과는 사뭇 다르긴 하지만, 과거 자신들이 수두룩한 징크스를 깨왔던 만큼 스프링에서 SKT가 해냈듯이 이번에 kt가 우승하여 화려하게 롤드컵에 진출할 수 있다.

25.3. 그 누구도 예상 못한 일을 벌이고 그 기세를 유지한 CJ ENTUS[편집]

천상계 SKT에게 패 카운트 1을 쌓게 만들고 이후 롤챔스를 엉망진창으로 만든 롤챔스 2라운드의 진정한 샤코조커

하지만 2군, 특히나 맥스는(...)

스프링 시즌 후반부, 그리고 포스트시즌에서 SKT에도 크게 밀리

않는 폼을 보여 서머 시즌 CJ는 큰 기대를 받았다. 그리고 서머 시즌 초반, 분노 메타라 불리며 세트 득실은 좋지 않았지만 전승 가도를 달렸다. 그러나 SKT를 만난 뒤로 모든 게 바뀌었다. 득실이 나쁘다 뿐 전승 가도를 달리던 팀이 미드 마스터 이에게 충격과 공포의 패배를 당한 뒤로 내리 연패하면서 클래스 있는 하위권이라는 비아냥까지 들었다. 그나마 삼성과 롱주를 잡고 재기하나 했으나 KOO에게 2 : 0으로 처참하게 지면서 그나마 호의적이던 사람들도 기대를 많이 내려놓았다.

그러나 진에어에게 역전승하면서 CJ의 반격이 시작되었다. KT에게 반격당할 때만 해도 역시나라는 반응이 많았으나 이후 연승하며 기세를 탄 뒤, SKT의 서머 시즌 전승과 스프링부터 이어온 경기 연승을 모두 끊는 충격의 역전승을 이뤄내며 CJ의 재기를 널리 알렸다. 어느 것이 장점이라고 말하기 힘들 정도로 경기력이 흔들리던 와중에도 고춧가루를 맞지 않고 하위팀을 상대로 꾸준히 승점을 쌓으면서 상위팀에게도 못해도 반타작은 해내면서 버틴 성과라고 볼 수 있다.

이러한 재기에는 미드와 봇 듀오가 큰 역할을 했다. 코코는 리그 DPS 1위를 달리면서 리그를 대표하는 미드 라이너로 자리매김했고, 매드라이프 또한 폼이 많이 오르면서 호사가들 사이에서 리그 정상급 서포터를 고를 때 당당하게 이름을 내밀 수 있는 서포터로 돌아왔다. 스페이스 또한 라인전 폼이 많이 올라왔으며, 코코와 마

리그 DPS 1위답게 화려하지는 않지만 안정적인 딜링을 뽐낸다. 여전히 맵리딩 실수로 인한 중반 타이밍에서 끊기는 사고를 간간이 치지만 초반 라인전에서 서포터가 로밍 갔을 때 잘라먹히는 플레이는 많이 줄어들었다. 다년간의 하드 트레이닝의 힘 샤이도 목디스크로 플레이에 애를 먹지만 플레이 자체는 안정적으로 팀을 받쳐주며, 식스맨인 헬퍼도 괜찮은 기량을 보여주었다.

다만 엠비션의 길어지는 부진과 들쭉날쭉한 교전력은 가다듬어야 할 것이다. 이전에도 운영 능력을 제외한 라인전에서의 갱킹에는 평이 그렇게 좋지 않았는데, 서머 시즌 초반에 시야 확보 없이 무리하다가 게임이 터지는 장면이 자주 나왔다. SKT전에서 트릭이 맹활약했지만 앰비션이 그 자리를 대신했을 때 성과를 냈을지는 의문일 정도로 부진의 늪에 빠졌다. 스프링 시즌 플레이오프에서 벵기에게 참패한 뒤로 무게감이 약해졌다는 것이 중평. 팀의 코칭스태프는 트릭과 엠비션을 다른 성향의 정글러로 생각하고 있는데, 트릭의 경우 스베누 1세트전 이후에는 나쁘지 않은 플레이를 보여주었고 SKT전에서 트릭이 출전하여 승리를 거뒀다. 앰비션이 부진에서 빠져나오지 못한다면 플레이오프에서는 트릭이 출전할 가능성이 더 높다.

또다른 문제가 있다면 2군, 특히 서포터 맥스의 절망적인 실력이다. 핼퍼와 트릭은 경험은 부족하지만 피지컬은 나쁘지 않은데 맥스는 피지컬이고 나발이고 그냥 답이 없다.[179] 비록 지금 당장에

할 정도로 심각한 문제는 아니지만 2016년, 혹은 그 이상까지 바라본다면 하루 빨리 해결해야 할 문제다. 샤이는 목디스크에 시달리고 있고 엠비션은 미묘한 폼을 보여주는데다가, 코코와 스페이스는 오더와는 거리가 먼 선수들인 상황에서[180] 매라가 은퇴하는 순간 생길 공백을 생각한다면 맥스가 각성하거나, 다른 서포터 유망주를 육성해서 장기적으로 활용할 백업 서포터를 충당해야 할 것이다.

CJ의 5:5 한타능력은 프로스트 시절부터 좋은 평가를 받았다. 다만 스프링 시즌 IEM 이후에 공격적으로 플레이 스타일을 바꾼 뒤부터 생긴 문제인데, 공격적인 정도를 넘어 무리하게 소규모 이니시에이팅을 시도하다 게임이 뒤집어지는 경우가 적잖게 나오고 있다. 물론 이니시에이팅 시도 자체가 소규모 전투에서 거둔 이득으로 스노우볼을 확실하게 굴리려는 목적 하에서 이루어지며, 이런 점은 안정지향 플레이 대신 공격적인 플레이를 선택했을 때 어쩔 수 없이 따라오는 단점이다. 하지만 이런 무리한 플레이의 역풍이 CJ가 분노 메타라 불릴 정도로 세트를 자주 내주고 승수에 비해 득실이 부진한 원인이니만큼, 정규시즌 이후 경기의 중요성을 생각했을 때 좀 더 신중하고 확실한 플레이를 해야 할 것이다.

25.4. 후반기 하락세가 고질병으로 자리잡아버린 KOO Tigers [편집]

못하다가 잘하고, 잘하다가 못하는 롤러KOO스터가 또 발동되다

KOO 타이거즈는 스프링 시즌 1라운드에서 [181] 무적의 포스를 보여주며 13SKK, 14삼성에 비견될 정도로 강력한 팀이라는 평가를 받았다. 하지만 이 기대는 IEM에서 결승 진출에 실패하고 2라운드에서 kt에게 패하며 전승에 실패하더니 SKT에게 무기력하게 지면서 13SKK와 14삼성은 그냥 한낱 망상이었다는 것이 드러났다. 그나마 1라운드 전승으로 벌어놓은 게 있어서 결승전엔 직행했지만 결승전에서 SKT에게, 그것도 실력은 있지만 페이커와 벵기에 밀려 사실상 서브멤버로 취급받던 이지훈과 톰에게 3:0으로 떡실신 당해서 KOO크다스, 거품 타이거즈 등등 불명예스런 별명을 받았다.

서머 1라운드 초반에 나진, SKT, CJ에게 나란히 3패를 적립하는 등 4경기에서 1승 3패의 초라한 성적을 거뒀을 때 중위권 타이거즈. 거품 꼈었던 스프링 실력이라는 평이 나왔다. 그러나 경기력을 끌어올려 나머지 팀을 대파하고 6승 3패, 9전 전승의 SKT 바로 아래의 2위에 위치하고 순위 싸움과 세트 득실에서도 우위를 점하자 신계 바로 아래 인간계 최강이라는 이미지를 굳히는 듯 했다. 그런데...

2라운드로 들어서자 1라운드 후반의 패기는 다시 실종된 듯 방황하는 모습이 점점 늘어나기 시작했다. 물론 KOO가 진 경기의 대

1:2일 정도로 일방적으로 학살당하는 구도는 아니였다. 분명히 강팀임을 증명하는 세트도 있었고, 뭔가 해보려는 시도도 있었다. 문제는 이기질 못했다.

사실상 하위권 팀인 아나키, 삼성, 롱주를 제외하고 1라운드에서 졌던 CJ를 상대로 다시 한 번 상성을 증명하면서 2:0으로 이긴 것 외에는 여전한 1강 SKT와 1라운드에서 졌던 나진, 그리고 1라운드에서 이겼던 팀이자 순위 경쟁 중인 KT와 진에어에게 내리 패하면서 중위권 이상의 팀들과 대결에서 1승 4패라는 역대급 하락세를 보였다. 어떻게 보면 대진운이 안 좋아보일 수도 있다. 1라운드의 KOO는 초반에 강팀에게 내리 패해서 1승 3패를 기록 후 상대적인 약팀을 잡아먹으면서 라운드 마무리를 6승 3패로 하는 데 성공했지만 2라운드에선 오히려 초반에 CJ와 약팀들을 잡으면서 3연승 이후 SKT전을 시작으로 내리 연패했기 때문이다. 그러나 어찌됐던 변하지 않는 것은 약팀은 귀신같이 잘 잡으면서 강팀 상대론 결정력이 떨어지는 판독기라는 점이다.

KOO는 약점이 한 군데가 아니라는 게 가장 큰 문제다. 한참 이전의 얘기이긴 하지만 이 팀이 제일 잘 했던 스프링 1라운드 때의 모습을 떠올려 보자. 우선 정글이 탑을 후벼파면서 킬을 따면서 정글러가 탑의 차이를 벌려놓는 동안 당시 압도적인 기량의 프레이-고릴라 듀오는 봇라인을 이긴다. 봐주지도 않아도 라인전을 크게 지지 않는 쿠로가 여기에 화룡점정으로 얹어지면 마치 스프링 1라

부진 이후 이지훈이 출전한 SKT의 승리공식처럼 완벽한 그림이 자동적으로 그려졌다. 그러나 스프링 2라운드부터 잿불거인이 등장하면서 육식 정글 메타가 종결되었고 이로 인해 호진[182]이 힘을 쓰지 못한 것이 부진의 시작이었다.

정글러의 부진을 서머 땐 위즈덤의 영입으로 풀어나가보자 했지만 서머 1라운드 때 몇 번 보여주던 창의적인 갱킹조차 2라운드에서는 보이지 않았고 다른 상위팀과 비교되는, 그냥 보통 정글러로 티어가 내려왔다. 이는 호진이 나왔을 때도 크게 다르지 않은 모습. 거기에 메타의 변화에 적응하지 못하면서 쿠로의 안정성은 빅토르를 잡지 못하는 이상 그냥 1인분만 하는 미드로 전락했다. 강력한 미드 카드이자 미드의 기본 수양으로 꼽히는 아지르로 10연패를 한다는 것은 문제가 크다. 카시오페아까지 너프되서 잘 안 나오는 지금 SKT에서 상대적으로 출전이 밀리는 이지훈의 완벽한 하위호환이라고 해도 과언이 아니다. 스프링 2라운드에서도 어떻게든 봇라인은 이겨오던 프레이-고릴라 조합은 원딜의 극심한 부진으로 인해 포스트시즌 진출팀 중에선 거의 최약체라 분류해도 지장이 없을 정도다. 어떻게든 포스트시즌에서 다시 날아오르기 위해선 이지훈과 톰이 스프링 플레이오프와 결승전 사이에 보여준 미친듯한 각성을 정글과 미드, 원딜이 동시에 보여줘야만 가능할 것이다.

스프링 시즌의 KOO는 1위의 입장에서 기다리는 시간이 꽤 길었고 그동안 팀을 추스릴 시간이 넉넉했음에도 불구하고 결승전에서

패했는데, 이번에는 이변이 없다면 KOO는 4-5위 와일드카드전부터 올라와야 한다. 설사 여기서 이긴다고 하더라도 위쪽은 줄줄이 강팀들 뿐이다. 물론 쿠도 약팀은 아니지만 더 이상 스프링 때처럼 일방적으로 학살하는 관계는 아니다. 게다가 스프링 때도 후반기 하락세 후 결승전에서 셧아웃을 당한 걸 생각하면, 이번엔 밑에서부터 올라가야 하는 만큼 자칫하다 스프링의 진에어처럼 겨우 포스트시즌 턱걸이하고 바로 갈려나갈 가능성도 존재한다. 최악의 경우 롤드컵 선발전까지도 이어져서 스프링 준우승으로 다른 팀보다 유리한 자리에 있음에도 불구하고 롤드컵 진출 자체가 무산될 수도 있다.

25.5. 롤드컵을 향해 다시 부활하는 나진 e-mFire[편집]

롤드컵 버프를 받고도 위태위태해 보였으나 확실히 각성했다.

더 이상 우리를 나마추어라고 부르지 말아다오

분명 순위는 KOO가 더 높은데 KOO는 부정적, 나진은 긍정적 평가다. 이래서 기세가 중요하다

서머 시즌에서 나진의 경기력은 롤러코스터를 탔다(...). 서머 시즌 개막전에서 아나키에게 충격의 패배를 당했으나 전 시즌 준우승팀 KOO를 잡아내며 건재함을 보여주는가 싶었다. 그러나 SKT에게 킬수가 앞서는데 글골에서 밀리는 압살을 당하며 나진의 경기력에 의문부호가 잔뜩 붙었다. 그러나 재기있는 원딜러 오뀨를 중심으로 팀을 추슬러, SKT전 이후 5승 1패로 다시 강팀으로 부상하는

싫었다. 그러나 2라운드를 시작하고 부터는 상대 전적 12연승을 달리고 있던 kt에게 패배하더니 애시당초 상대 전적에서 밀리고 있던 진에어에게까지 연패하고, 아나키에게 복수에 성공하며 한숨 돌리는가 싶었으나 CJ에게 대역전승 후 완패를 당했다. 그러나 다행히 KOO와 삼성, 스베누를 잡았고 진에어와 KOO가 삽질을 거듭해준 끝에 마지막 SKT전을 앞두고 포스트시즌 진출을 확정지을 수 있었다. 대체 한 문단 안에서 몇 번이나 뒤집히는 거야 심지어 마지막 경기도 1:2로 뒤집혔고 진 경기들도 이기다가 뒤집혔다

물론 전적상으로 불안요소는 많다. 특히 2라운드 들어서 kt, CJ 등 상위권 팀에게 전부 패했다는 점은 분명 좋지 않은 신호다. 하지만 현재 나진은 다시 연승모드(...)에 들어서 있고, 오뀨와 든든한 탑솔러 듀크, 그리고 여름이 오면 강해지는(...) 와치를 중심으로 팀웍이 끈끈하다. 또한 SKT를 제외하면 전적상 포스트시즌에서 대결할 팀들과 엄대엄 수준을 유지하고 있으므로 분위기를 잘 살린다면 전적상 우열에 관계없이 얼마든지 사고를 칠 수 있다.

나진으로서도 아직 롤드컵 직행을 포기하기는 이르다. 만약 나진이 와일드카드전에서 KOO를 제압하고, 준플레이오프에서 CJ를 이기고 플레이오프에서 KT마저 꺾는다면 우승여부에 관계없이 나진이 롤드컵 직행 티켓을 차지한다. 험난한 길이지만 2라운드의 SKT vs CJ전을 기점으로 팀에 상관없이 기존의 예상을 죄다 박살내는 상황이 줄줄이 속출하고 있는 시점에서 나진이 못하라는 법 없다.

e- 봐 온 사람들이라면 불가능이 아니다 명백한 가능성이라는 문구를 기억할 것이다(...). 아니 그때까지 거슬러 올라갈 것도 없이 언더독으로 평가받던 나진 화이트 실드가 위에서 대기하던 탑 독들을 죄다 꺾고 롤드컵 진출의 쾌거를 이룬게 불과 작년이다.정작 그렇게 올라간 롤드컵 결과는 묻지 말도록 하자 나진은 현재 경기력도 좋고 단단하긴 하지만 질질 끌던 운영도 찬스를 잡으면 달려들어 이득을 따내 게임을 마무리하는 적극성을 갖췄으며 불안요소이던 팀원들의 기복도 상승세를 탄 지금이라면 KOO를 상대로 별로 불리할 것이 없으며 CJ나 KT와의 대전을 가정하더라도 일전을 벌여볼만 하다.

개선해야 할 점이 있다면 스노우볼. 불리한 경기를 한타로 뒤집는 능력이나, 소규모 전투에서의 집중력은 특급이지만, 그렇게 해서 얻은 이득을 굴려나가는 데서는 다른 상위권 팀들에 비해 분명 다소 떨어진다. 일례로 정규시즌 마지막 경기 SKT와의 대결에서 코그모가 처음 3킬을 먹고 시작했음에도 더 키워주려고 코그모에게 솔라인 밀어줬다가 SKT의 운영에 경기가 비벼지며 따라잡히고 결국 한타 대패로 역전패했다. 물론 꿍이 던졌다는 말까지 나올 정도로 다소 의문스러운 경기력을 보여준 것도 원인이지만, 그것까지 포함하여 나진으로서는 라인전의 이득을 경기 전체적인 운영으로 환산하는 방법을 체화시킬 필요가 있어 보인다. 그리고 와치는 강타 조심

25.6. 의적으로 시작해서 동네북으로 끝나버린 진에어 그린윙스 [편집]

할 것과 하지 말아야 할 것이 반대된다면 어떤 결과를 보여주는지 보여주는 사례

선수들이 자주 바뀌던데 혹시 2군에 재키라는 선수 모르시나요?

이 팀에서 주전이 되려면 솔랭점수가 높아야 된다 카더라

서머 1라운드에서는 특유의 늪롤에서 벗어나 비상할 뻔 했다. 실제 진에어의 1라운드 성적은 6승 3패에 승점 6점으로 당시 넘사벽이던 SKT를 제외하고 KOO와 같은 순위인 2위였다. 그러나 1라운드 SKT와의 마지막 경기에서 희대의 역전패를 당한 후 그 모습은 사라졌다. 많은 사람들이 지적했던 갱맘의 폼과 탑에서의 불안감이 동시에 터져버리면서 라인전부터 밀리는 모습을 계속 보였고, 이기고 있더라도 용 스택에 집착하고 완벽하게 이길 수 있을거란 확신이 들때까지 싸움을 자제하면서 스스로 늪에 빠져서 허우적댔다. 진에어의 2라운드 성적은 4승 5패. 바로 밑에 위치한 삼성이 2라운드에서 3승 5패를 거둔 것을 보았을 때 진에어가 얼마나 몰락했는지 단적으로 알 수 있다. 2라운드에서 전패 위기에 몰렸던 스베누와 하위권 아나키에게 지는가 하면 자신보다 위에 있는 나진과 KOO에게 이겼다는 점이 눈여겨 볼만한 점이다. 자신보다 강팀인 상대에게 이길 수 있는 전력이면서 약팀 상대로, 그것도 최약팀 상대로도 허무하게 지는 경기력은 과거 SKS의 도깨비스러움을 방불케한다.

탑라인의 트레이스는 예전부터 장점으로 평가받은 독특하고 넓은 챔프폭과 재기발랄한 라인전은 어디론가 사라졌고 그냥 흔한 탑라이너1이 된 느낌이다. 그동안 그를 지탱한 사이온은 리메이크 되었고 렝가와 아트록스는 현 메타에서 쓸 수 없는 것이 문제이긴 하지만[183], 단순히 챔피언 폭을 떠나 이젠 라인전에서 안정감은 있으나 그 이상의 모습을 보여주지 못하고 있다. 특이함이 장기인 선수가 그것을 잃어버리면 어떻게 되는지 잘 보여준 사례. 갱맘도 체이서의 보호가 없다면 어떤 라이너가 와도 불안불안한 모습을 보여줬고 그냥 타워 근처에서 파밍파밍만 하며 후반 바라보자는 식의 운영만 남발했다. 그렇다고 후반가서 이겼냐하면 글쎄......늪롤의 시작이 여기였다 나쁘게 말하자면 SKT 미드라이너 이지훈의 단점만 부각되어버린 그런 모습이 되었다.

더군다나 갱맘의 경우엔 본인의 치명적인 실수로 거의 다 이긴 게임을 패배로 이끈 경우가 한두 번이 아니었다. 미드라이즈로 혼자 적 레드에서 서성이다 끊기는 모습이나 잘 커놓고 스펠을 재다가 허무하게 끊기는 등. 오더의 문제인지 본인의 문제인지는 모르겠으나 롤드컵 선발전을 어떻게든 앞두고 있는 지금 총체적인 재정비가 필요하다.

개개인의 문제가 좀 있는 정도라면 다른 멤버들이 메꿔가면서 캐리할 수 있다. 실제로 체이서가 무자비하게 전 라인을 강습하며 승수를 쌓기도 했다. 하지만 그럼에도 불구하고 이 팀의 성적이 나쁜

가장 큰 약점인 전투 개시 능력, 즉 이니시에이팅을 개선하지 못했기 때문이다. 전반적으로 모든 멤버들이 정확한 이니시 각을 보거나 확실한 역 이니시를 거는 것을 어려워하고 있다. 그러다 보니 진에어의 한타는 던지듯 이니시를 걸어서 그대로 게임을 던지거나(...) 아니면 아예 이니시를 못 걸고 우물쭈물하다가 적에게 역으로 이니시를 당해서 혼비백산하여 대패하거나 하는 모양새가 자주 나왔다. 팀의 에이스라는 체이서조차도 렝가를 쓰던 때를 제외하면 이니시로 멋진 모습을 보여주지 못했고, 그나마 체이가 애니를 잡으면 이니시를 잘 거는 편이지만 이 점은 이미 널리 알려져서 저격밴을 당하기 일쑤다.

일반적으로 넥서스를 깨기 위해 흔히 사용하는 방법은 미리 시야를 확보해 둔 뒤 소수를 잽싸게 끊고 수적 우위로 넥서스를 치던가, 아님 한타에서 승리하여 상대를 일소하여 저항치 못하게 한 후 넥서스를 깨는 것이다. 현 상위권 팀들은 이 두 가지를 모두 능수능란하게 사용한다. 그러나 진에어는 소수를 끊었을 경우 넥서스보다는 더 격차를 벌리는 쪽을 선택하는 편이고, 이 자체는 팀의 색깔이라 할 수도 있다. 문제는 격차를 벌려놓아도 게임을 끝내는 전투를 잘 여는 것도 아니고 글로벌 골드를 전투력으로 환산하는 것도 아니다보니 격차만 잔뜩 쌓고 한타를 못 열어서 게임을 끝내질 못한다는 것이다. 가장 많이 사용한 트레이스-체이서-갱맘-파일럿-스위트 조합은 LCK에 참가하는 선수들 중에서 전투력이 최하급이라는 평이 대다수고, 두 시즌째 한타에 발목을 잡혀 패한 경험이

. 이러다보니 한타 자신감도 없고 이니시를 제대로 못 열어 게임을 끝내지도 못하다보니 게임을 오래 끌게 되고, 결국 이것이 늪롤이 되어 상대 역시 풀템을 갖출 시간을 줌과 동시에 한타 대패 후 역전당하는 것이 최근 진에어의 주요 패배 공식이다. 이러다보니 진에어가 조금만 시간을 끌면 설령 그 작전이 일리가 있더라도 팬들은 또 늪롤이냐면서 조롱하는 상황에 이르렀다.

단순히 선수들뿐만 아니라 코치진의 팀 운영도 짚고 넘어가야 할 문제다. 분명 캡틴잭이 좋은 모습을 보여주고 있었으며 쿠잔은 신인이긴 하지만 갱맘과는 전혀 다른 스타일이기 때문에 조커 카드로 활용할 수 있었다. 이런 선수들의 특징을 살려 밴픽을 구성하고 내보내는 것이 분명 코치진의 역할이건만, 명장놀이에 뒤늦게 맛들렸는지 매번 이해할 수 없는 선수 구성으로 전문가들과 팬들에게 지적을 들은 것이 한두 번이 아니다. 분명 잦은 선수교체는 득보다는 실이 많으며, 특히 선수들의 컨디션과 특징을 고려하지 않은 기용으로 최악의 결과를 가져온 적도 있었다. 게다가 솔랭점수로 선수 구성을 한다고 지적받는데......진짜 그럴지도 . 그러나 롤 챌린저스에서 활약한 2군이 진에어식 늪롤이 아닌 화끈한 경기력으로 좋은 모습을 계속 보여주었음에도 그냥 쓰던 선수만 계속 쓴다는 것은 위에 말했던 잦은 선수교체에 대한 해답이 아닌 고집이고, 피드백이 전혀 없다는 결과 밖에 되지 않는다. 교체 해야 할 때는 안하고 안해야 할 때는 하고......청개구리띠인가? 여기에 체이서가 매번 미쳐날뛰어서 이기길 바라는 식의 늪롤로 포장된 운영이 조금도 발전

않는 것은 코치진에도 책임이 있다.

진에어는 서머 시즌을 통한 롤드컵 직행은 물건너간 만큼 어떻게 해서든 추가 선발전을 노려야 하는 상황에 처했다. 포스트시즌이라는 시간을 벌긴 했지만 그 동안 보강한다는 것이 말처럼 쉽지는 않다. 게다가 가장 밑에서 시작하는 만큼 어려운 길이 될 것이 뻔한데 확실한 것은 특유의 늪롤 운영으로는 절대 살아남을 수 없다는 것이다. 다행히 하늘이 무너져도 솟아날 구멍이 있다고, 진에어도 동앗줄은 있다. 이는 마지막 경기였던 KOO 타이거즈와의 경기에 출전한, 그동안 빛을 못 보던 윙드, 쿠잔, 캡틴잭, 체이 등의 선수들인데, 실수가 종종 나오긴 했으나 특유의 늪롤이 아닌 확실한 목적 하에 움직이는 경기력을 보여주었다. 특히 모든 선수들이 각자가 이니시를 포함한 한타에 있어 훨씬 나은 모습을 보여주었다. 현재 진에어의 기존 조합이 1달 후 선발전까지 나아질 것이라 기대하긴 어렵다. 그렇기 때문에 이 한타 능력이 있는 선수들을 기존 선수들과 조합해서 베스트를 찾아내는 것이 진에어의 가장 현실성 있는 개선안이라 할 수 있겠다. 실제 코치진들도 이를 의식했는지 KOO전 3세트에서 체이서-갱맘-파일럿-스위트 라인과 윙드-쿠잔-캡틴잭-체이 라인의 두 조합을 반반 섞는 실험적 엔트리를 구성했다. [184] 만약 1달 내로 운영과 한타에서 강점을 가질 수도 있는 베스트 조합만 찾아낼 수 있다면 롤드컵 진출을 위한 진에어의 마지막 빛이 될 것이다.

25.7. 승강전 팀에서 리그 잔류까진 성공,그러나 더 높은 도약을

재정비를 해야 하는 삼성 갤럭시[편집]

확실히 성장했지만 끝발이 없는 팀

운영이 개선되지 않는 한 이 팀은 솔직히 지구가 멸망할 때까지 안 됩니다가 될 가능성이 높다

코치와 감독의 어설픈 명장놀이질은 이제 그만

승리를 위해선 운영을 보완해야 하는 삼성갤럭시[185]

나진이 그 짓거리 하다가 스프링때 너네한테 털린 것 기억 안나냐?

제일 문제는 선수가 아니라 운영과 오더를 피드백해 줄 수 있는 존재의 부재다. 이걸 선수로 떼우려 하지 말고 롤 선수 출신 코치로 좀 메꾸자. 진짜 정신차려라.

삼성은 서머 시즌 들어와서 상당히 기대를 많이 받았다. 스프링 시즌 롱주 IM을 이기고 마지막에 나진까지 잡아내며 전패팀의 설움을 딛고 승강전을 준비했고, 승강전에서도 롱주 IM과 함께 '역시 프로는 그래도 다르네.'라는 평을 받으며 승강전도 무사히 통과했다. 서머 들어와서 팀의 핵심 구멍이던 블리스와 승강전에서 기복이 심한 모습을 보인 에이스의 뒤를 이어 해외 리그에서 활약한 미드 크라운을 영입하여 미드 라인에 좀 더 안정성을 보강했고 팀의 핵심이자 강력한 캐리력을 갖춘 원딜 퓨리를 좀 더 강조하기 위해 공격적인 운영을 보여주는 레이스와 달리 라인전에서 안정적이라는 서포터 루나까지 영입하였다. 서머 1라운드 초기엔 전력이 분석이

된 상태였기도 하고 두 선수 모두 좋은 활약을 선보이기도 했다. 실제로 SKT T1의 페이커와 벵기는 요주의 팀으로 삼성을 눈여겨보고 있다고 평을 할 정도였다.

하지만 그게 다였다.

1라운드에선 절대강자 SKT T1의 세트 연승을 우왕좌왕했지만 제법 차이가 나는 킬스코어로 처음 끊으면서 경기는 2:1로 지긴 했지만 "이번 시즌의 삼성은 장난이 아니다."라는 기대를 심어주었으나 2라운드 들어와선 이들이 정말 스프링 때 어떻게든 이기려고 악착같이 버티던 삼성이 맞나 싶을 정도로 어이없게 얻어터지기만 했다. 이러한 점은 이상한 선수 출전 기용에 대해 의문을 가지는 팬들이 매우 많다. 삼성의 감독은 한 인터뷰에서 "우리 선수들의 출전은 챌린저 위주의 솔랭 기량으로 중점을 둔다."라는 인터뷰를 한 적이 있는데 사실 나름 순위권 강팀이었던인 진에어가 대표적으로 이런 식의 선수 기용을 했고 이후 의적에서 호구로 전락했다. 이러한 점에서 삼성도 그 비판을 받을 수 밖에 없다.

삼성의 경우 선수 개개인의 솔랭에서의 활약은 '패왕'이란 평가를 받는 팀이었고 이런 삼성의 대체적인 평가는 "선수 개개인의 피지컬은 뛰어나다 → 근데 후반 운영이 아마추어를 못 벗어나서 진다" 같은 평가가 절대적이다. 미드야 중심이 되야할 라인이 라인전부터 터져나가는 구멍이니까(...) 당연히 영입한다쳐도 서포터의 경우 기

선수였던 레이스가 비록 저니맨이긴 하나 준수한 활약으로 좋은 평가를 받던 선수라 서포터 선수의 영입은 팬들에겐 "레이스만으로 충분한데 굳이 필요 없는거 아니냐?"라는 의견부터 "아무래도 지금 삼성이 운영과 오더가 별로니까 그걸 보완하기 위한 영입일 수도 있다."라는 의견이 나뉠 정도로 호기심을 자아냈다. 그러나 루나가 롤챔스에서 최초로 바드를 꺼내들었고 그 바드로 하드캐리 하며 눈도장을 찍음으로써 기존에 있었던 우려가 희망으로 바뀌는가 했지만 삼성 특유의 고질병인 "우리가 이길 수 있을까?"란 자신감 결여 때문에 모든 것은 물거품이 되었다. 루나도 라인전은 잘 하지만 레이스에 비해 소극적으로 움직이며 불리한 상황에서 변수를 만들지 못했고 탑과의 커뮤니케이션 부재가 매 경기 눈에 띄면서 오더와 운영을 신인 선수에게 전적으로 맡긴 감독과 코치에 대한 비판이 늘었다. 특히 2군들의 비중이 높은 롤 챌린저스 코리아 서머에서 삼성 1군이 어이없게 털리며 5위라는 납득이 안가는 결과를 보여주면서 이러한 반응은 더욱 커졌다. 또한 1라운드에서 노틸러스로 좋은 활약을 보인 레이스가 오랜만에 경기에 출전하여 실수를 연발하는 모습을 보이면서 이러한 들쑥날쑥한 선수 기용이 독이 되었다는 것을 삼성 감독과 코치는 증명했다.

프리 시즌부터 서머 시즌까지 삼성의 경우 위에서도 설명했듯이 선수 개개인의 역량은 강팀에도 꿇리지 않는다는 평가를 받는 신생팀이었다. 이 때문에 운영만 보완한다면 좋은 시너지를 발휘할 것 같다는 이야기가 항상 나왔기 때문에 운영 부재와 오더를 피드백

수 있는 '롤 선수 출신 코치'가 삼성에 필요했지만 끝내 이루어지지 않았다. 그러나 이는 감독과 코치의 문제만은 아니다. 구단의 문제도 빼놓을 수 없는데, 먼 옛날 스타크래프트 시절부터 삼성은 유난히 e스포츠 구단에 대한 지원이 인색한 것으로 유명했다. [186] 현재 스타크래프트 2와 LOL에서도 이러한 명성은 유감없이 발휘되고 있는데, 그나마 있던 지원도 줄여나가고 있는 상황이다. [187] [188] 현재 가장 이슈가 되고 있는 롤 선수 출신 코치 대신 선수를 영입하고 있는 것은 결국 빈약한 지원에서 온 '돈' 문제일 가능성이 크며, 그나마 없는 살림살이로 어떻게든 해보려는 시도였을 가능성이 크다. 이번 시즌 선수로 돌린 후 다음 시즌에 코치로 돌린다던지.

반면 선수들은 스프링과 비교하면 장족의 발전을 보여주고 있다. 탑 큐베의 경우 라인전부터 고통받거나 팀 커뮤니케이션이 안되면서 고통받는 게 빡쳤는지(...) 서머 시즌 들어와선 '큐 The Death 베'라는 소리를 들으며 상대의 타워 다이브를 되려 역관광 내버리며 더블킬을 따내는 모습을 SKT전과 롤 챌린저스에서 보이면서 '죽음 장인'이라는, 약간 우스개같지만 상대의 공격에 잘 대처하는 모습을 보여주고 있다. 또한 탑 라이너다운 든든함과 팀의 캐리력을 책임지면서 더이상 팀의 구멍이 아니라는 것을 증명했다. 다만 현재 메타에서 탑의 기본 소양인 텔레포트를 제대로 활용하지 못한다는 점은 큐베의 숙제로 남았다. 물론 이부분은 큐베의 본인 문제도 있는건 확실하나,많은 사례가 있지만 정규시즌 마지막 경기인

CJ 2세트에서도 또(...) 나왔듯이, 큐베가 텔포가 없거나 탈 수 없는 반면, 상대 탑솔러는 지원이 가능한 상황임에도 불구하고 교전상황을 만드는 삼성의 팀문제도 있다.

미드 라이너 크라운도 이번 시즌 대부분의 경기에 출전하면서 인정을 받았다. 오버 플레이로 다 이긴 경기를 패배하거나 블리스보다 파밍은 잘하지만 파밍한 값을 못하는(...) 모습을 보여주기도 했지만,챌린저스에서 맹활약한 야스오를 롤챔스 2라운드 SKT 전에서 졌지만 삼성을 대표하는 인상적인 활약을 보이며 좋은 평가를 받았고 정규시즌 마지막 경기 CJ전 3세트에서 약간의 쓰로잉은 있었으나, 좋은 스킬활용으로 상대의 스킬을 모두 소비하고 자신은 살아가면서 롤챔스에서도 결국 승리를 거두었다.

팀의 오더를 맡고 있는 원딜 퓨리는 라인전에서 좋은 모습을 보였고 비록 지긴 했으나 타팀에서 쓰지 않는 원딜 바루스 같은 카드도 잘 활용했고, 정규시즌 마지막 CJ와의 경기에선 상대가 신예 3인방을 모두 투입하자, 준비해온 전략인 애쉬를 꺼내들어 상대의 멘탈을 흔들어 놓은 멋진 활용을 선보였다.

그러나 팀의 오더를 맡고 있는데, 퓨리가 망하면 팀의 오더도 망하는(...) 현상이나, 스프링시즌때는 상대들이 바텀 공략을 자주 하기도 했으나, 서머시즌에서는 본인 스스로 화를 자초하는 면이 없잖아 있는데, 비시즌 기간동안 이 점에 대한 피드백이 있어야 할 것이다.

레이스와 루나는 모두 없던 기복이 생기는(...) 모습으로 안타까움을 주긴 했지만 두 선수 모두 기량 자체는 좋은 평가를 받고 있다. 특히 루나의 경우 안정적인 라인전을 보여주지만 그렇지 못할 경우의 아쉬운 모습을 보여주는데, 이에 대한 개선이 필요하고,서머시즌 KT전의 4세트의 경기내용에서 나왔듯이, 탑과의 커뮤니케이션에서의 문제를 보인 점은 고쳐야 할 것이다. 그러나 가장 아쉬운 점은, 레이스에 비해 공격성이 부족하다 보니, '불리할 땐 정말 아무것도 안한다' 는 말이 나올 정도인 모습이다.

레이스의 경우 출전 비중이 줄어들면서 경기 적응이 안되면서 피지컬이 떨어진 모습을 보여주지만 삼성이 지는 와중에도 "지금의 삼성에 레이스가 필요한 이유"라는 칭찬은 매번 나올 정도로 불리한 상황에서의 그것을 타개하기 위한 발빠른 움직임과 변수를 만들어내는 과감한 공격성은 여전히 돋보이는 건 아주 좋은 특색이라고 할 수 있겠다. 이 선수 역시 장점이라 평가받는 공격적인 성향 때문에,그것이 스스로 화를 입는 경향이 있고, 물몸 서포터를 할 때 이 위험성은 배가 된다.

이런 두 선수간의 장단점이 분명히 있으나 둘 모두 기본 바탕은 괜찮은 선수들이기에, 서로가 서로의 장점을 잘 흡수하고 소화해낼 수만 있다면, 둘 중 누가 나와도 괜찮은 모습이 나올거로 기대된다.

정글 이브는 이번 시즌에서 많이 부진했다. 원래 이니시에이팅 능

떨어지는 대신 뛰어난 피지컬을 활용한 날카로운 갱킹이 주특기인 선수이기 때문에 인간계 최강이라는 체이서의 뒤를 이을 정글러로 기대를 많이 받았다. 그러나 스프링 시즌에 비해 주도적인 갱킹보다 아군의 뒤를 봐주는 방식으로 플레이 성향을 바꾸면서 소극적인 모습만 보여줬다. 경기에서 지긴 했지만 좋은 평가를 받은 2라운드 나진전 이후를 기점으로 다시금 수비적인 플레이에서 이곳저곳에 영향력을 행세하면서 폼을 끌어 올려, CJ를 상대로 승리를 거두며 유종의 미를 거두었다. 이전처럼 자신의 피지컬을 살린 장점을 더 극대화하는 것이 좋아 보인다.

그리고 나진 탱크의 제라스에 영혼까지 털리며 롤챔스에서 사라졌던 블리스는 정글러로 포지션을 전향하여 부활했다. 비록 상대가 SKT이긴 했지만 피즈 정글로 좋은 활약을 보여주면서 기대를 받았지만 롤 챌린저스에서 스베누의 서포터 브라움에게 바위게를 스틸당하는 등 경험 부족은 어쩔 수 없는 듯 싶다. 정글로 갔어도 피즈밖에 못하는 장인이라는 이미지는 블리스가 앞으로 넘어야 할 가장 큰 벽이 될 것으로 보인다.

각 선수별 평에서 이미 이야기 되었지만 서머시즌 들어와서 삼성의 라인전 단계는 분명 괜찮아졌다. 더이상 스프링 시즌 때처럼, 킬스코어,타워스코어가 앞서는데 글로벌 골드가 뒤쳐지거나 동등한 모습은 이제 없다. 그러한 삼성이 항상 운영이 부족하다는 평을 받는건, 클템이 언급하는 소위 인원배분 및, 숫자 합류싸움에서 부족함

드러내기 때문이다. 당장 1라운드 아나키상대로 휘둘리다 패배한 경기나, 그 이전 KOO를 상대로 서폿 바드, 탑렉사이 라는 전략적인 픽과 실제로 좋은 활약으로 경기를 잡을뻔 했음에도 불구하고 결국 패배한 것이나, 정규시즌 마지막 경기 1세트에서 전투력은 좋았으나 상대의 움직임에 휘둘리며 승기를 내주는 모습들은, 인원배분을 하는 순간의 판단에서 잘못된 선택을 했기 때문이다.

거기에 큐베에 대한 평에서 언급된 사항이지만,아군과 상대의 합류여부를 고려치 않은 움직임, 부르지 않아도 될 상황에서 합류를 요청하거나, 불러야 되는 상황에서 부르지 않는 등의 판단미스 때문에 승기를 잡지 못하거나, 반전의 불씨를 지피지 못하는 것이다.

사실 이런 상황에서의 판단의 옳은 판단을 하기 위해선, 많은 경험이 바탕이 되어야 한다. 한 때 코치진이 경기에 대한 피드백을 안해주는것이냐, 아니면 선수가 한귀로 듣고 흘리느냐 라는 말이 나올 정도로, 서머시즌의 삼성은 같은 실수를 반복하고 또 반복하고 있었다. 휴식기 동안 자신들이 한 경기에 대해서 다시금 돌이켜보면서, 이때 무슨 판단을 했어야 옳았는가 라던지, 혹은 다른 팀들과 연습을 계속 한다던지의 피드백이 있어야 할 것이다.

마침 ,현재 SKT,KT,CJ,KOO,나진/진에어 끼리는 서로가 서로를 상대로 연습을 꾸준히 할만한 상황이 아니다.포스트 시즌/선발전에 돌입하는 팀들하고 적극적으로 연락을 취해 연습경기를 잡으면 금상첨화

마지막 경기를 승리로 거두면서, 많은 패배에 가려져 부정적인 평가가 많았던 삼성의 각 멤버들은 분명 서머시즌에도 성장을 했음을 재확인 할 수 있었다. 프리시즌 몇일 전에 팀을 이루고, 스프링 2라운드에 에이스가 합류하고, 다시 서머시즌에 크라운과 루나가 합류하면서,저니맨이었던 레이스와 2015 시즌 이전의 롤챔스 체제가 체제인 만큼, 오프라인 무대 경험이 많지 않은 퓨리가 최고참(...) 대우를 받은 삼성의 다사다난했던 2015 서머 시즌이 끝을 맺었다.꼬마 둘이, 꼬꼬마들을 이끌고 있었다....

굉장히 타이트하게 프리시즌-스프링-서머시즌이 많은 경기를 치루면서 개선이 된 점(ex: cs파밍능력)도 있으나 그보다는 반복적으로 많은 문제점을 보였고, 이제 포스트시즌, 롤드컵선발전 및 롤드컵 등으로 굉장히 긴 공백기를 가진 만큼, 우선 짧게나마 못다한 휴식을 취한 뒤, 이런 문제점을 재정비해야 할 것이다.

특히 이대로 선수출신 코치가 없이 갈 거라면, 이 긴 휴식기를 잘 활용해야 할 것이다. 사실 몇몇 팀은 딱히 롤선수 출신 코치가 없는 것도 사실이다.

그럼에도 불구하고 많은 삼성팬들이 선수출신 코치를 원한 것은, 삼성의 현 구성원들의 경험이 적고, 아나키의 사례처럼 시즌 중 노출된 약점을 빠르게 보완하고, 강점은 강화하는데에는 롤 선수출신 코치의 투입이 가장빠르고 효과적인 대안이기 때문이다. 그러나 이미 시즌은 종료된 만큼, 또 상술했듯이 삼성의 이스포츠 투자는 모

이름값에 비하면 너무나도 짜디 짠 만큼, 또한 차기시즌 부터는 신생팀이라고 쉴드를 받기에도 힘듬을 명심하고 휴식기 동안 자신들이 진 경기를 다시금 돌아보면서 차기시즌을 준비해야 할 것이다.

25.8. 초반의 기세만큼은 아니지만 끝까지 성장하며 가능성을 보여준 Rebels Anarchy[편집]

아직 부족한 점이 많지만 장점을 유지하면서 단점을 하나씩 극복해 나갔고, 그 결과 승강전을 탈출하는데 성공하다

연이어 꿀잼스를 선사하며 명분과 실리를 동시에 챙긴 아마추어들

롤챔스에 간만에 등장한 아마추어팀 아나키는 서머 1라운드에서의 자신들의 돌풍이 허언이 아니라는 듯 다른 프로팀을 찍어버리고 잔류에 성공했다. 강팀에겐 스무스하게 패배하는 모습도 보였고 아직 솔랭 마인드가 남은 듯한 단독 행동도 자주 보였으나, 새로운 감독이 오면서 점점 팀이 정비되었고 롤챔스에 부끄럽지 않는 팀으로서 성장하여 강팀들에게도 그냥 지진 않고 멋진 일격을 날리는 모습을 보여줬다. 나름의 팬층까지 구축하면서[189] 롤챔스에 처음 참가한 선수들이 대부분인데다가 아마추어라는 것까지 감안하면 성공적인 시즌을 보냈다고 할 수 있다.

이 팀의 강점은 한타력으로, 현 롤챔스 최상위권 팀과 견주어 봐

결코 밀리지 않는 모습을 보였고 이것이 아나키를 여기까지 끌고온 원동력이라 할 수 있다. 그러나 경험 부족에서 오는 운영 미스와 아마추어에서 아직 벗어나지 못한 잘못된 오더가 순위 상승에 발목을 잡았다. 이를 보완한다면 내년엔 더 나은 모습을 보일 수 있을 것이다. 아나키가 갖춘 한타력의 근간에는 여타 하위권 팀과 달리 팀적으로 하고자 하는 것에 대한 결정에 모두가 따른다는 점이 있는데, 열세의 상황에서도 개개인의 빛나는 플레이가 통일된 움직임으로 시너지를 일으키면서 의외의 결과를 내놓으며 좋은 결과를 가져왔다.

사실 아나키의 스프링 시즌 승강전의 모습이나 롤챔스에 임하는 과정에서의 인터뷰를 돌이켜보면(각자 방송BJ로서, 합숙은 어렵다는 의견) 당시 팬덤은 아나키에게 큰 기대를 하지 않았다. 그러나 오더 역할로 익수가 들어오고 개막전에서 나진을 잡아냈으며, 당시 이득을 계산하면서 절제된 움직임을 보이는 프로팀들과 달리 냉정한 이득 계산보단 당장 이끌어낼 수 있는 흐름을 중시하는 아나키 특유의 화끈한 플레이 덕분에 팬덤의 호감을 샀다. 합숙을 결정한 이후 코치로 하차니가 합류하고 2라운드 중반부에 이재균 감독까지 영입하는 등, 아나키는 외적으로만 보면 프로팀 못지 않게 성장하였다. 코치와 감독이 현재 자원봉사에 가깝다는 점만 해결된다면... 마지막 경기를 치른 직후의 성적으로 보면 스베누, 롱주 IM을 깔고 가고 삼성과는 단 1승 차이, 승점도 1점 차이로 밀렸다. 그런데 롱주 IM에게는 1, 2라운드 전부 졌다는 것이 함정 이 성적을 어필해 스

구할 수만 있다면 프로 무대에 처음 발을 내딛은 아마팀으로선 더할 나위 없는 성과라 할 수 있다.

이 팀의 가장 큰 문제는 선수다. 현 롤챔스는 최소 6인이 필수적으로 필요한데 Cvmax가 시즌 중 팀을 나가면서 5명만 남았다. 다행히 협회에서 융통성을 발휘하여 아나키가 마지막까지 성공적으로 시즌을 마칠 순 있었으나 내년에 아나키가 다시 얼굴을 보이기 위해선 1명을 무조건 충원해야 한다는 것이 팀의 가장 큰 당면과제다. 기업팀이 아닌 아마추어 준프로팀이기 때문에 선수 영입이 쉽진 않겠으나 다행히 잔류가 확정되었으므로 생각보단 좋은 선수를 수혈할 가능성이 생겼다. 물론 영입이 안된다 싶으면 그냥 하차니를 플레잉 코치로 돌려도... 되려나?

25.9. 이리저리 툭툭 차이다가 어느 순간 밑바닥까지 온 LZ-IM [편집]

올해도 망했다

투신을 정글로 돌리고 로아와 이그나를 영입한 뒤 승강전에 나타난 롱주는 스프링 시즌과 완전히 다른 모습을 선보였고, 이에 많은 사람들이 서머 시즌을 기대했다. 그러나 정작 시즌 후의 롱주의 위치는 밑에서 바로 위다. 승강전도 탈출하지 못했고 순위는 더 내려갔으며,스프링시즌 자신들보다 밑에 있던 삼성이나, 심지어 챌린저스 코리아에서 승격된 아나키보다도 낮은 성적. 아나키한테 1, 2라

다 이겨놓고 순위는 그보다 밑이라니…

우선 롱주도 애매하고 교체만 잦은 라인업으로 인한 폐해를 피해가지 못했다. 라일락은 정글로 전향하더니 바로 다음 경기에서 다시 탑으로 나왔으며 그 뒤 종적을 감췄다. 애플과 엑스페션이 탑에서, 손스타와 로아가 원딜로 경쟁하듯 나온다. 그런데 경쟁하는 선수들이 확실한 장점을 뽐내지 못했고 교체 출전해도 전혀 특색이 없다. 경쟁이 없는 프로즌과 이그나도 확실한 기량을 과시한 적이 사실상 없다. 교체 투입의 가장 큰 목적은 분위기 전환 혹은 기존 선수의 단점을 보완하기 위해서인데, 롱주의 탑은 누가 나와도 터진다는 것에는 변화가 없었고 탑의 기본 소양이라는 텔레포트 사용 타이밍은 애매해서 한타 대패만 불러 일으켰다. 리그 상위권에 위치한 선수가 단 한 명도 없으며, 잦은 교체 때문에 손발이 맞지 않았음을 언급한 프로즌의 인터뷰를 통해 팀 차원의 확실한 운영도 없음을 알 수 있다.

시즌 4승을 거뒀지만 실상은 스베누와 아나키를 제외한 다른 팀에게는 단 한 경기도 가져오지 못했다. 진에어와 스베누, 아나키가 시즌 말에 차기 시즌을 기약할만한 좋은 모습을 보여줄 때 롱주는 그런 것도 없었다. 리그에서 둘째 가라면 서러워 할 긴 역사의 팀이지만 과거에도 현재도 그 긴 세월간 뭔 삽질만 하셨길래 팀이 이 꼬라지인데요? 소리가 나올 만큼 초라하기만 하다.뭐긴 뭐야 헬쥐한테 통수 맞고 팀이 완전 박살나서 그렇지[190] CJ가 SKT에게 거

승리를 비롯해 각종 경기에서 상급 기량을 뽐내는 명가라면 IM은 긴 세월간 삽질만 하고 그 와중에 선수들 기량조차 떨궈버린 흉가 수준. 그럼에도 롱주를 수년간 응원해 온 팬과 본인들을 위해서라도 승강전에서 잔류하여 다음 시즌을 기약하는 게 현재로서는 최선일 것이다.

2라운드 때 선수 영입을 추가로 하면서 KT처럼 날아오를 수도 있었을 롱주였지만 사실 치명적인 함정이 있었는데 바로 엑스페션의 치명적인 텔레포트 활용 능력이 부족하다는 점이다. 과거에 텔포 메타가 아니던 시절부터 쉔 승률은 9전 전패로 글로벌 궁극기를 제대로 활용하지 못한다는 엑스페션은 아직도 극복하지 못했다. 데뷔 후부터 이어오던 쉔 전패는 2라운드에서 끊었지만 블라디미르나 잭스 등 다소 메타에 맞지 않는 챔피언을 하면서 텔포를 들었을 때 그의 존재감은 보이지 않았다.

그러나 다음 시즌 또한 비관적으로 봐야 할 정도로 롱주가 가능성이 없는 팀은 아니다. 그래서 더 희망고문일지도 스프링 때 미드만 평타쳤던 팀이었다면 서머에는 영고 여전히 버텨주는 미드에 기복은 있을 지라도 비교적 해 볼 만한 바텀과 정글이라는 이미지를 만들어내는 데 성공했다. 롱주의 마지막 경기 총평 때 상술한 것처럼 '기본기' 자체는 조금씩 업그레이드되고 있다. 극도로 부진했던 탑도 엑스페션이 챌린저스 리그 2에서 완벽한 마오카이, 쉔 활용 능력을 보여주며 그냥 무너지는 라이너는 아니라는 것은 충분히 보

있다. 승강전에서는 세체팀 부럽지 않은 포스 승강전에서만 나와서 그렇지 승리를 취하는 맛은 알고 있다는 것이다. 기본기 바닥부터 착실히 다지고 올라왔을 때 CJ가 그랬던 것처럼 롱주라고 화려한 부활의 신호탄을 쏘아올리지 말라는 법은 없다.

25.10. 마지막까지 가능성을 포기하지 않은 SBENU SonicBoom[편집]

자타공인 최약체, 하지만 그들에게도 살아가는 방법은 있다.

스베누가 서머 시즌에 올라올 때만 해도 (당시 프라임) 수준이 낮다.라는 의견보단 그래도 프로인데... 라는 의견이 더 많았다. 실제로 롤챔스가 리그제였던 14시즌이전에 프라임은 2팀 체제가 이뤄졌다가 한 팀이 해체하는 상황이 반복되는 등 안정적인 팀은 아니었지만 그래도 프라임 옵티머스 팀이 간간히 롤챔스에 얼굴을 비추며 최소한 프로라는 이미지는 보여줬다. 그리고 그 기대감을 가지고 서머 시즌에 들어간 스베누는...

제대로 멸망했다.

1라운드 성적 0승 9패. 스프링 시즌 삼성과 비견될 정도로 막장인 상황에 당도하고 말았다, 게다가 똑같이 승강전에서 올라온 아마추어 아나키에게도 지고, 그 아나키는 나진과 삼성을 잡으면서 3승 6패로 1라운드를 마감하자 비판의 정도는 어마어마하게 커졌다.

합숙도 안하고 코치도 없는 아마추어팀 보다 [191][192] 코치/숙소/스폰서가 전부 있는 프로팀이 이렇게 못하는 게 말이나 되냐는 식의 비난도 늘어났다.

서머 시즌이 전체적으로 1강 5중 4약 구도로 진행되어 가는 와중에도 스베누는 유독 승리가 없었다. 심지어 스베누를 제외한 하위권팀들이 물고 물리는 관계를 형성하며 [193] 승리를 서로 챙길 때, 혹은 상위권 팀들을 이기거나(아나키) 이기진 못해도 1세트라도 엄청난 모습을 보여주는(롱주, 삼성) 모습도 없이 상위권과 하위권 모두에게 보약인, 무승후보라는 별명이 당연해 보였다. 특히나 미드라이너 사신이 과거 인벤에 올렸던 댓글이 발굴되자 인성마저도 썩은 팀이라는 꼬리표도 붙었다.

하지만1라운드 마지막 경기에서부터, 기존의 중상위권 팀들의 밴픽을 따라만 하던 것에서, 탑/미드 카르마를 선보인다던지 하면서 자신들만의 전략을 준비하고 있었다. 그리고 2라운드에 들어서자 스베누도 조금씩 나아지는 모습을 보였다. 비록 그 나아진 모습조차도(...) 상위권은 커녕 다른 하위권 셋에 비할 바가 못되지만 확실히 나아졌다. 1라운드에서 무기력하게 지던 것에 비해선 1세트씩이라고 따고 지는 등 고춧가루 부대 역할도 충실히 했고 [194] 무엇보다 그래도 아직까진 중위권팀이라 평가받는 진에어를 이김으로서 길고 긴 무승에서 탈출함과 동시에 진에어의 평가를 작살내 버리고 했다. 비록 승강전이 확정된 걸 바꿀 순 없지만 승강전에서 살아남

스프링 시즌 2승에서 서머 시즌 6승을 낚아낸 삼성처럼 발전할 가능성은 충분히 있다.

이팀의 또다른 문제라면 멘탈적 문제. 실제 스크림에서는 중위권 팀과도 반반정도는 나오는데 [195] 그런팀이 실제 경기장에서 이런 결과를 냈다는건 역시 실전의 중압감을 이기질 못한게 크다 할 수 있다. 거기에 진에어에서의 경기력이 이후 경기에서 나오지 않았던 건 1승후 마음을 놓은 (...) 결과라는데 좀더 절실함과 연습때의 편안함을 실전에서도 발휘할수 있게 하는것이 앞으로의 과제라 할 수 있다.

하지만 멘탈이고 운영이고 간에 이 팀의 미래가 그리 낙관적이지만은 않은 이유는 해당 팀 항목에도 서술되어 있지만 기본기 문제이다. CJ처럼 솔랭 점수가 낮아도 대회에서 개개인의 폼이 괜찮으면 팀게임 연습하느라 바쁘다고 넘어가는 것이고, 삼성처럼 대회에서 실속이 없어도 메카닉이 번뜩이고 솔랭에서 날아다니면 이후 발전의 여지가 있다고 평가받기 마련이다.마치 정글흉가 R가문처럼 하지만 스베누는 꾸준히 대회에서도 개인기량으로 다른 팀에게 밀리면서 솔랭에서도 에이스 뉴클리어를 제외한 주전 선수들이 마스터 하위권에서 허우적대고 있다. 양쪽에서 뻔히 보이는데 자꾸 개인기량의 한계를 외면하고 다른 방향으로 문제점을 해결하려 하는 것이 가능한지 의문. 어쨌든 2라운드에서 스베누가 발전을 이룬 것은 에이스인 뉴클리어가 혼자 고통받던 1라운드와 달리 미드라이너

사신 선수가 대박을 쳐주었기 때문이다. 어설프고 억지스런 원딜키우기 조합만 추구하다 반복적으로 박살나던 것에서 벗어나 포킹챔프를 잡은 사신이 캐리력을 발휘하고, 쌍끌이가 가능해지면서 적어도 세트승을 자주 거둔 것.

하지만 확연하게 발전을 이룬 사신 선수나, 다른 탑클래스의 롤챔스 서포터들에 비해서는 많이 부족하다고 평가받지만 어찌어찌 구색은 맞추는 시크릿 선수[196]에 비해 소울과 캐치 두 선수의 평가는 아직도 많이 호전되었다고 보기 어렵다. 럼블의 늑대 처형이나 드래곤 접대(...) 등의 흑역사를 쓰던 1라운드에 비하면 이들 둘이 2라운드에서 스베누가 승리한 경기 내내 준수한 활약을 보인 것은 사실이지만, 시즌 전체를 보면 이들이 쉽게 망하고 쉽게 다른 팀에게 승리를 헌납했던 것도 사실이다. 소울의 백업으로 영입한 소아르 선수는 아직까지는 소울과 달리 챌린저라는 것을 빼면 좋게 평가할 요소가 하나도 없고, 정글 백업인 Flaw는 챌린저스에밖에 선을 보이지 못했다.그리고 정글 블리스에 발렸다 팀의 양대 기둥으로 불리는 뉴클리어도 안정적이기는 하지만 변수 창출력이 뛰어난 것은 아니고, 사신도 활약이 아직 룬글이즈, 바루스, 벨코즈 등 포킹챔프에 한정되어 불안한데 나머지 선수들은 더 불안하다. 결국 선수 신규 모집에 바쁜 듯하다. 개인기량 좋은 선수들은 많은데 팀이 못한다는 IM이나 삼성과는 다르게 팀을 어떻게 발전시켜 나가야 할지 여러 모로 걱정거리가 많을 것이다.

[1] 13 롤러와에 등장한 클템이 "SKT가 너무 잘해서 타팀들이 스크림을 피하고 있다. SKT와 하다가 오히려 멘탈만 터지고 자괴감을 느끼기 때문이다. 이런 유형의 팀은 처음 본다" 라는 말을 할 정도다.

[2] 하지만 서킷포인트가 같을 시 서머 시즌에서 더 많은 서킷 포인트를 가진 팀이 우선순위를 가진다

[3] 이경우 2:0으로 여러번 져야지 그나마 가능성이 생긴다. 2:1로 4번 지는 경우가 생기면 KOO가 2:0으로 이겨도 SKT가 승점 때문에 1위를 한다

[4] 2:1로 4번 이기면 역시 가능성이 없다

[5] 결과적으로 그렇게 된 것은 부정할 수 없지만 벵기의 선택과 판단에 일방적으로 문제가 있었던 것은 아니다. SKT는 용을 먹으면 물론 가장 좋지만 주지만 않아도 괜찮고 주더라도 한타 승리만 할 수 있으면 최악은 아닌 상황이었다. 이즈리얼 외에 전부 만피에 가까워 상대보다 훨씬 피관리를 잘 해둔 SKT 입장에선 드래곤을 정말 버스트 하는 것이 아니라 강하게 치는 페이크를 주면서 kt가 급하게 딸려나오게 한 후 진형 붕괴된 kt 주력딜러진을 잡아먹는 것이 드래곤에 버스트딜 하는 것보다 로우리스크 이퀄 리턴인 선택이었다. 즉, 드래곤보다 상대 챔프에 집중한 벵기의 판단이 드래곤을 버스트하자는 의견을 낸 누군가보다 훨씬 일리있는 판단이었던 것이다. 만약 드래곤이 나가기 전 코그모를 끊거나 반피 이하로 내려가 있던 kt 챔프를 하나 혹은 둘 정도만 잡았다면 5스택을 주더라도 일방적인 대패를 당하며 경기가 끝나진 않았을 것이다. 문제

의견이 갈렸다는 것. 차라리 벵기가 자기 의견을 접고 버스트쪽에 맞춰 강타 싸움을 했다면 다른 상황이 나왔을 수 있었으나 그러지 않았고, 강타 스틸을 못하도록 렉사이라도 견제했어야 했으나 썸데이가 도발을 긁고 렉사이가 파고드는 kt의 맞춤 플레이가 나오는 탓에 벵기가 혼자 던진 최악의 상황이 되어버린 것이라 할 수 있다.

[6] 8주차에는 CJ전 1세트에서, 9주차에는 스베누전 2세트에서, 10주차에는 SKT전 2세트에서 져서 룬글 미드 이즈에게 가장 많이 털린 팀이 되었다(...) 정작 경기는 SKT전 말고는 전부 2:1로 kt가 이겼다는 게 유머

[7] 참고로 마린의 마오카이 전적이 무려 21승1패다. 유일한 1패는 2015 스프링 1라운드 CJ 2세트경기 한편 빅토르는 이경기 포함 9전 전승

[8] 기존 100%는 르블랑.

[9] 이 부분에 대해서 아지르의 돌진은 너무 정직하다.라는 해설이 나왔다. 아지르가 돌격하려는 포지션을 취하면 100이면 100 지원이 와 있다는 것.

[10] 실제로도 페이커가 당황스럽고 까다로웠다고 인터뷰에서 언급했다. 피카부의 합류 후 kt의 운영이 확실히 발전했다고 자타가 평가 중이다.

[11] 펜타킬의 저주에 걸린 것처럼 뱅이 경기 내내 끊기며 게임이 어려워졌다.

[12] 특히 코그모. 서머 1라운드 SKT 첫 경기에서 스베누 뉴클

코그모에게도 피를 볼 뻔했다.

[13] 이렇게 되면 두팀의 서킷포인트는 동률이지만, 포인트 동률 시 서머 시즌 포인트가 높은 팀이 더 높은 순위를 차지한다. 즉 KOO 2위 SKT 3위의 경우 KOO가 포인트상 앞서 직행권을 얻는다.

[14] 3세트 초반 3명이 잡히면서 게임이 터지기 시작할 때 마린이 순간이동까지 써서 다이브하여 마지막 피카부를 잡을 때 장면

[15] 여기서 눈꽃의 알리가 한 번 방생 박치기를 하여 아쉬움을 자아냈다

[16] 말도 없이 갑자기 뛴 후 '어' 했다고 한다.

[17] 전 경기의 kt는 앞발키리로 결국 게임까지 내줬다

[18] 진에어 7승 5패 득실차 +4, IM 3승 9패 득실차 -13

[19] 사실 임진록 총 전적은 홍진호가 별로 밀리지 않는다.(비공식전 포함 33:35) 하지만 중요하고, 임팩트 있는 승리를 주로 거둔 쪽이 임요환이라는 것이 문제...

[20] 대표적으로 글로벌 골드 차이에서 1만을 앞섰고 3억제기, 넥서스 포탑까지 밀어놓고도 역전패당한 2라운드 CJ전 1세트.

[21] 솔랭에선 종종 나오는 모습이다. 하지만 프로 경기에서 미드가 순간이동을 드는 경우가 거의 없다.

[22] 마오카이 순간이동 스펠, 트페 순간이동 스펠, 트페 궁

[23] 여전히 사리긴 엄청 사렸다

[24] 펜타킬이 뜬 직후에 한 말.

[25] 사실 파일럿이 하도 결정적인 실수를 많이 보여서 똥싸개로

그렇지(...) 놀랍게도 이미 펜타킬을 맛본 선수다. 다만 이게 프리 시즌 때 먹은 것이라 공식 펜타킬로 인정되지 않았을 뿐. 이게 공식 기록이었다면 파일럿은 충격적이게도롤챔스에서 4번째로 펜타킬을 2번 한 선수가 된다.(나머지 둘은 중국으로 간 임프와 kt에 있는 애로우, SKT T1에 있는 뱅)

[26] 스푸키도 안사긴 했으나 멀리가기 전에 사왔다

[27] 마오카이의 순간이동 위치는 나쁘지 않았으나, 딜러진을 물러 가지 않고 따로 떨어져 있는 상대방 나르를 물었다. 같은 팀 렉사이가 상대 딜러진을 전부 에어본 시켰으나 결과적으로 혼자 들어간 꼴이 되어서 렉사이가 먼저 포커싱되어 전장이탈을 할 수 밖에 없었다. 그 이후론 각개격파.

[28] 인터뷰에서 파일럿 펜타킬 후 다음 한타 때는 빅토르에게 펜타킬을 주자고 이미 이야기가 되었다고 한다. 물론 롱주는 거기에 동의하진 않았지만.

[29] 사실 2세트는 격차가 너무 났기 때문에 롱주가 돌을 던지는 느낌으로 계속 한타를 걸어서 빨리 끝난 것이긴 하다. 어쨌든 길게 끌진 않았으니...

[30] 드래곤을 챙긴다던가, 라인을 압박한다던가

[31] 스베누의 미드 라이너 사신 선수가 5월 경에 한 커뮤니티에 설마 아나키 따위한테 지겠냐? 아나키한테 지면 자살함ㅋㅋ라는 내용의 리플을 단 적이 있다. 그리고 캡쳐되어서 재평가받고 있다.

[32] 이번엔 루덴에 룬글-경비대의 길잡이의 정석 템트리를 갔다.

[33] 인터뷰에서 KOO TV의 모 인물에게 점화트페를 전수받았다

한다. 그 누구의 후보는 한명뿐이지만.

[34] 물론 kt가 뱅을 집중적으로 노리긴 했지만 말이다.

[35] 페이커 또한 kt전 MVP 인터뷰에서 이를 잊지 않은 듯한 말을 했다.

[36] 이 경기 후 SKT의 남은 대진은 롱주-삼성-나진 이다. 롱주, 삼성은 처음부터 논외고 나진도 2라운드 들어서 어딘가 삐걱대고 있어서 SKT가 그나마 패배할 가능성이 높은 경기가 CJ전. 어디까지나 그나마지만

[37] 서머 1위, 서머시즌 결승전직행에 롤드컵 직행까지 모두

[38] 이니시를 먼저 시도하려 한건 SKT였으나 이니시를 걸기 위헤 텔포를 탄 나르가 역으로 갇히는 상태가 되었고 결국 추노당하다가 아지르의 토스에 폭파.

[39] 경기 종료 시점의 스코어가 킬 16:15, 글로벌 골드는 69.1:74.4였다.

[40] 영어해설 몬테는 라이즈를 탑으로 처음 쓰기 시작한 것이 CJ 양 팀이였음을 언급하며 플레임과 같이 탑 라이즈의 전설중 한 명 샤이의 활약이 기대된다고 언급했다.

[41] 김동준 해설위원은 SKT가 라이즈 대신 그라가스를 밴하면서 CJ에 첫 챔피언 선택권을 주자, SKT가 라이즈를 주고 대신 이 상황에서 가장 쓸만한 정글 렉사이와 최근 거의 상대할 자가 없다는 하드캐리형 원딜 코그모를 가져올 생각이라고 하여 영리하다고 칭찬했고, 실제로 CJ 또한 라이즈를 고르긴 했지만 칼픽이 아니라 상당히 고심하는 모습을 보였다. 그런데 정작 다음 턴에 SKT는 렉

코르키를 픽했다...

[42] 이 바론이 굉장히 중요했던 게, SKT는 이미 밴픽의 목적이었던 중반 타이밍에 게임을 끝내는 데 실패했고 오히려 CJ의 라이너들이 왕귀에 성공할 정도의 시간을 내주고 말았다. 비록 SKT가 1만 골드 정도 리드를 점하고는 있었다지만 양 팀 모두 6만 골드 이상 확보한 상황이고 CJ의 조합특성상 글로벌 골드 차이의 의미조차 없어지는 상황에서, SKT는 상대의 챔피언들이 충분히 성장했다는 것을 미드 타워로 진격했다가 라이즈와 아지르의 폭딜에 녹아내리면서 이미 느낀 상태인데, 이 시점에서 SKT에게 남은 마지막 카드인 드래곤 5스택 버프에 저항할 무기를 CJ가 확보해낸 것이다.

[43] 매라의 브라움이 알리스타가 시야에 보이자마자 바로 코그모쪽으로 이동해 겹쳤다. 정지화면으로 보면 거의 완벽히 일치... 어찌 보면 매라의 의도된 플레이에 당한 셈

[44] 트롤쇼에 출현하여 의도된 바 아님을 밝혔다. 다만, 후방을 파고드는 알리스타를 의식하고 있었다는 점까지는 의도한 바로 인정

[45] 이 장면에서 유틸리티형 미드 라이너였던 소라카를 골라서 잘 컸으나 유틸템 없이 깡딜템을 올렸다가 터져버린, 2014 스프링 NLB 4강 1세트가 생각난 사람들이 많았을 것이다.

[46] 빅토르 승률 100%이던 갱맘, 페이커를 차례대로 끊었다이제 쿠로만 잡으면 진짜 빅토르 슬레이어다.

[47] 1라운드에서 CJ를 꺾은 SKT, 진에어, 나진 모두 2라운드에서 CJ에게 패배했고 1라운드에서 CJ에게 진 kt, KOO는 2라운드

CJ를 꺾었다. 진정한 균형의 수호자 물론 어디까지나 상위권 팀들 얘기지 롱주 스베누같은 하위권들에겐 먼 나라 이야기

[48] 그나마 3세트에선 어느 정도 1세트의 오명을 씻어낼만한 활약을 보여줬지만 당시 상대는 스베누, 이 날의 상대는 SKT였다는 게 문제.

[49] 실제로 코코가 MVP 인터뷰에서 2군 멤버를 내보낸 것에 대해 감독님께 투정 부렸던 걸 죄송하다고 말했다. 오오 진정한 용병술 오오

[50] 만약 이전에 KOO가 한 세트라도 진다면 승자승과 세트득실차로 인해 우승은 SKT의 것이 되며 자연스럽게 롤드컵 티켓도 확보한다.

[51] 하드캐리 원딜 실력이....거기에 루시안을 썼을 때와 안썼을 때 기복이 심하다.

[52] 섬머시즌 우승 시 롤드컵 직행이며, 섬머시즌 준 우승도 서킷포인트 180점으로 1위가 되어 롤드컵에 직행한다.

[53] 룰루는 점화/점멸, 브라움은 점화를 썼고 아지르는 회복/점멸을 썼다. 만약 점화가 시간차를 두고 들어갔다면 잡을수도 있었을 상황이었으나 다소 겹치게 들어가면서 아슬아슬하게 살았다.

[54] kt를 이긴 KOO가 진에어에게 일격을 맞으며 둘이 1패 이상을 추가하게 되는 등의 사례

[55] 한창 미드 바루스가 뜨고 있던 메타때 유난히 약한 모습을 많이 보여줬다. 덕분에 미드에 edge가 나오기도 했다. 그리고 미드 마이한테 영혼까지 털렸다.

[56] 의도된 거라면 좀 어처구니가 없는 것이 럼블은 마나, 쿨감 그 어느 것에도 블루를 먹어서 효용이 없는 챔피언이다. 사실 포션값 설계라 카더라

[57] 그렇게 모여있던 상황에서 교전은 비록 1데스가 더 많았지만 먼저 물린 것 치곤 정말 선방했다. 이후 2인 용이 문제여서 그렇지……

[58] 브라움의 스킬셋이 아군 지키기에 특화된만큼 상대 라이너 견제력이 상당히 떨어지는 편이고 로밍력도 떨어진다. 특히나 패시브가 근접평타 챔피언과 궁합이 심하게 안좋기 때문에 요즘 탑라이너와 서폿이 같이서는 메타에 더 치명적으로 좋지 않다.

[59] 다만 작년 롤드컵의 경우 챔피언이 미드 텔포 다이애나가 많았다.

[60] 스킬이 다빗나가면서 럼블이 오래살아서 니달리와 알리스타의 체력이 많이 빠졋고, 그래도 마지막에 니달리창 맞추면서 잡고 빠지나 싶었는데 그걸또 베인이 밀어버리면서 창이 빗나갔다(…)

[61] 커뮤니케이션이 전혀 오간게 아니라는 평이 지배적. 거기다 용한타 이전부터 마오카이 럼블 둘다 라인 뒤로 빠져있던 상태였다. 당연히 탑라이너 둘다 드래곤라인을 주시하고있었을텐데 어째서 럼블과 마오카이의 텔시간차가 솔로랭크에서 따로노는 수준 이상으로 심하게 났는지는 불명

[62] 먼저 용을 치던쪽은 삼성이였고 그렇다면 당연히 럼블쪽이 먼저 텔을 타고 합류해야 정상이다. 그러나 실제로 럼블은 마오카이가 텔을 타고 '도착해서 아군 딜러에게 진입했을때' 텔을 타기 시

그 결과 아무것도 못했다.

[63] 한타 개시와 동시에 진에어의 파일럿이 멋지게 삼성 진영으로 토스당에 죽을뻔했는데 이때 럼블이 있었다면 베인이 죽고 한타가 시작되어도 전혀 이상하지 않은 상황이여서 한타의 영향이 훨씬 컸다.

[64] 특히 2경기 드래곤한타에서의 텔포는 팀랭이 아닌 솔랭으로 봐도 전혀 위화감이 없었고, 잔혹하게 말하자면 솔랭보다도 못했다.

[65] http://pgr21.com/?b=19&n=7949&c=1658023

[66] 사실 삼성은 이 경기 시점에서 볼 때, 약팀 4인방(...) 중에는 가장 성적이 좋다.

[67] 아나키는 1라운드 첫경기에서 나진을 잡아내고 1라운드 2번째 경기 CJ전의 첫세트까지 방관룬 블라디로 잡아내면서 무정부 상태로 만들 뻔했다. CJ도 2라운드에서 전승가도를 달리던 1위팀 SKT를 1:2로 승리하면서 롤 순위표를 개족보(!)로 만들어버렸다.

[68] 사실 전경기의 서렌은 사실상 끝난 상태에서 친 서렌이다. 하지만 이번 경기의 서렌은 포탑도 그럭저럭 남아있는 상황에서 바론 한타에서 대패후에 바로 친 서렌이다.

[69] kt-KOO 전에서 둘 중 한 팀은 1패를 먹어야 하고 이후 진에어-KOO 이외엔 전부 7~10위와의 대결

[70] 동률에 승자승 없을 때 순위 기준 확인바람

[71] 롤드컵 선발전은 직행하는 서머시즌 우승팀과 서킷포인트 합산 1위팀을 제외한 2~5위까지 참가할 수 있다. 즉, 6위 안에만 들어간다면 롤드컵을 노려볼 가능성은 있다는 이야기. 삼성은 바로

진에어와의 경기에서 패배, 이번 서머시즌에서도 서킷포인트 획득에 실패하였고, 동시에 나진은 남은 일정과는 관계없이 서킷포인트 합산 최소 5위 자리를 확보했다. 일단 선발전에는 나갈 수는 있으므로 작년과 같은 일이 일어나지 말란 법은 없다. 물론 그러기 위해서는 지금부터라도 정말로 잘해야 하지만.

[72] 우승팀은 다음해 부진하다는 징크스로 2014년까진 100% 확률. 물론 그 시절과 멤버가 다르다는 점은 넘어가도록 하자.

[73] 실제로 1라운드 SKT전 2세트에선 정말 초반에 모든 선수들이 미칠듯한 활약으로 벌어놓은 이득을 다 소모해서(...) 삼성의 단점을 다 틀어막았다.

[74] 15분에 삼위일체를 완성시켰고, 코르키가 2코어를 뽑는 동안 시비르는 무한의 대검 하나조차 완성하지 못했다. 그 후에도 계속 1코어 이상씩 차이가 났다.

[75] 와치는 여름이 시작이고 여름부터가 봄이라면서 오늘이 8월 1일이라고 말하자 김동준이 핸드폰으로 날짜를 가리키며 바로잡아주었다. 그러자 전용준 해설위원과 클템에게 고통받았다(...)

[76] kt와 KOO는 서로가 서로를 이길 때마다(...) 폼이 올라갔다. 스프링에는 KOO가 1라운드 승리 후 1라운드 전승을 찍었고, 2라운드는 kt가 승리하며 KOO의 폼이 급락하고 kt의 평가는 올라갔다. 그리고 서머 1라운드는 다시 KOO가 압승하며 전 시즌 준우승팀의 위엄을 되찾고 kt는 양학전문팀으로 평가가 떨어졌었다(...)

[77] IM과 아나키

[78] 진에어는 KOO전을 포함해 4번의 경기를 더 치뤄야하는데

3경기가 삼성, 스베누, 아나키라서 KOO를 잡는다면 포스트시즌에 진출할 가능성이 매우 높아진다.

[79] 삼성과 스베누, 그리고 SKT가 남아있다.

[80] 시작부터 모든 라인을, 특히 바텀 듀오가 라인을 심하게 압박하고 딜교를 함으로써 피카부가 스코어랑 같이 로밍을 다니지 못하게 만든다. 이를 통해 혼자 남은 애로우를 피카부가 커버하도록 묶으면 스코어가 피카부를 풀기 위해 바텀으로 100% 올 것이므로 상황에 따라 미드와 탑이 함께 바텀으로 와서 막거나 잡는다. 잡으면 대박이고 못잡아도 스코어-피카부 특유의 로밍이 힘들어지므로 어쨌든 이득.

[81] 이로써 기존 3명이였던 빅토르 전승 선수가 전멸했다. 나머지 2명은 CJ에 의해 패배.

[82] KOO의 렉사이가 빈사 상태가 되었지만 kt 쪽에서는 마오카이, 에코, 잔나가 모두 딸피였다.

[83] 이미 오브젝트를 다 획득한 가운데 럼블이 상대팀을 더 쥐어짜내기 위해서 순간이동까지 쓰면서 미드 1차 타워를 수성하러 간 것은 나름대로 합리적인 결정이었다. 럼블이 한발 먼저 가긴 했지만 뒤따르던 코르키와 애니는 럼블이 물렸을 때에 2차 타워에 당도한 순간이었고 럼블이 웨이브 하나만 막는다면 충분히 그 둘도 합류할 수 있는 시간이었다. 해설진들도 이 부분에서는 혼자서 타워를 수성하려던 럼블의 실수가 아닌, 불리한 상황에서 오히려 뒤를 잡고 기습을 했던 스코어의 플레이가 더욱 크게 빛났다고 해설했다.

[84] 잔나가 돋보였는데, 룰루 궁을 맞던 상태임에도 역시 KOO의 럼블과 코르키 등이 점사해서 죽을 뻔했지만 코르키는 잔나의 계절풍에 넉백+힐로 죽었고, 럼블도 화염방사기로 코그모를 황천길로 보낼 뻔한걸 미카엘을 씌워서 살아남는 데에 성공한다.오오 엄마 오오

[85] 리플레이 영상의 네이버 댓글 중 마지막에 '애니나 렉사이가 템을 다 팔고 딜템을 올렸으면 막지 않았을까'라는 댓글이 있었는데, KOO의 넥서스가 날라갈 당시 코그모는 죽었고 에코는 빈사상태였으므로 일리가 있다. 하지만 마지막 한타를 지고 멘붕했을 KOO의 선수들이 미처 생각하지 못했을 수도 있고, 사실 직전의 바론 오더 자체가 의문점...부술 타워가 없는데 왜 바론을 가니

[86] 하지만 아지르의 토스에 날아가버려서 미카엘을 쓸틈이 없었다.

[87] 이 때 바론쪽 시야가 갑자기 안나오지만 타격 이펙트가 나온다. 이후 한타시작 후, 바론지역에서 나가면서 위즈덤이 한대 툭 치고 나가지만 자세히보면 이미 그 전부터 바론가시가 나오면서 바론이 공격을 시작한것을 알 수 있다. 그것도 렉사이 매복Q 맞아서 어그로끌린거다.

[88] 특히 2세트가 끝난 뒤에 kt 경기 부스 안의 현장 분위기는 1년 전 자신들의 전신이 승패패승승으로 우승을 했을 때에 못지 않을 정도로 흥분의 도가니였다. kt가 우승한줄

[89] 역전승, 그것도 5용을 먹은 상대를 꺾어버렸다는 공통점으로 롤팬들 사이에선 SKT vs CJ전과 함께 2라운드 최고의 경기로 꼽

있다.

[90] 이 경기에서 kt가 2:0으로 승리함으로서 CJ는 3위가 사실상 확정되었다. 다만 롤드컵 진출을 감안하면 KOO가 2위로 포스트시즌에 진출하는 것보다는 상황이 훨씬 나은 상태. SKT가 우승을 해준다고 가정할 시 CJ는 3위 확보, 즉 포스트시즌에서 한 경기만 이기면 서킷 포인트로 롤드컵 진출이 확정될 확률이 높다.

[91] 굳이 진지하게 말하면 kt의 피카부, CJ의 트릭 등 전력 수혈과 함께 반전이 일어난 것이지만(...)롤챔스 정규시즌에서 섬머2라운드 빼고 전부 kt가 졌다는건 넘어가자

[92] 정말 변화가 없다. 앞으로 모든 세트를 다 내줘도 다른 팀들 순위엔 지옥도가 펼쳐지겠지만 SKT는 아무런 변화가 없는 상황.

[93] 이조합은 서머 SKT 첫경기 1세트때 딱 한번 쓰이고 그 당시 스베누에게 고전후 단 한번도 나오지 않았다. 오늘 전까지. 그래서 그런가 유난히 1군 2군이 아님을 해설진이 강조한다.

[94] 이즈가 쏘긴했다. 근데 우물쪽으로.

[95] 여기서 프로즌이 정조준으로 스틸을 노린듯한데 많~이 빗나갔다.

[96] 여담으로 여기서 누가봐도 뱅의 환상적 컨트롤이라 생각했으나 뱅 말로는 이즈를 노리고 앞구르기 후 이즈를 못녹이면서 망했다 생각하고 손을 놨는데 알아서 베인이 다죽이더라...란 누구도 안 믿는 반전 인터뷰가 있었다. 아마 자동공격 옵션 켜 놓은 듯

[97] 보통 초반 갱은 정글러가 해당 라이너랑 같이 하는것인데 단 한번도 안나왔다. 오히려 미드나 탑이 갱을 갈때 세트로 따라가

한다

[98] 실제 경기시간은 28분 37초만에 롱주의 넥서스가 파괴

[99] 계획된 출전은 아닌 듯, 뱅기는 하품하는 등 피곤한 모습을 계속 보인다. 솔직히 톰이 저 정도로 형편없을 줄은 아무도 몰랐으니 어쩔순 없다.

[100] 사실 겸손하게 인터뷰하려는 의도였을수 있다. 이전엔 펜타킬의 저주는 자신에게는 적용안된다고 패기있게 인터뷰 했다 2경기 연속 부진했어서...

[101] 인터뷰에서 뱅이 밝힌 바로는 1세트 마지막 한타 후에 울프는 넥서스 파괴에 회의적인 입장을 보였다고 하는데 뱅이 그걸 점수가 낮아서 나오는 판단(...)이라는 식으로 디스했다.

[102] 롤드컵은 공지되진 않았다. 하지만 6인일거란 예상이 대세

[103] 이 부분에서 파일럿의 코그모가 살짝 아쉬웠던 점이, 이케시아식 마무리가 발동되었을 때 어차피 빅토르 궁에 죽을 자르반을 향해 달려간 것이였다. 만약 자르반에게 가지 않고 위쪽의 4명에게 달렸다면 빅토르의 레이저로 적어도 더블 킬이 나왔을 것이다.

[104] 경기 후반까지 해설진은 지속적으로 진에어가 유리하지만 멘탈면에서 오는 변수를 크게 강조했다. 그리고 그 멘탈적인 면을 극복하지 못해 결국 진에어는 패배했다.

[105] 준 탱커인 렉사이를 물었고 심지어 단 한명의 아군의 호응도 바랄수 없는 거리였다. 해설진들은 멘탈이 버티지 못해 발생한 돌발행동이라고 언급

[106] 사실 클템이 있던 프로스트는 최소 4강은 가는 상위권 팀

. 팬심의 원동력이 어렵게 흘러간 라인전을 한타로 뒤집는 드라마틱함이었기도 했고.

[107] 인터뷰에서 밝혀진 바, 와드에 걸렸다고 한다.실제 경기를 다시 보면 잡히기 전,라이즈가 레드팀 돌거북 캠프 위 부쉬에 숨어 있다가 돌거북 잡던 시비르는 그냥 오른쪽으로 돌아 내려갔고,라이즈는 좀 더 기다리다 레드버프 캠프 부쉬에 박혀 있던 와드에 노출 당했는데,직후 스베누 챔피언들이 라이즈 사냥을 위해(..)몰려가는 모습을 볼 수 있다.

[108] 해설위원들은 라이너들의 성장차이상 스베누가 이니시를 당하는게 아니고, '한다면' 이길수있다고 강조했고 그대로 실천한 스베누는 첫 승리를 장식하게 된다.

[109] 그나마 시비르는 그 사이 스펠실드 쿨이 돌아와서 딜이 안 들어갔다.

[110] 일전에도 큰 실수로 세트스코어 패배에 일조했던 갱맘이 또 거하게 실수를 저질렀다. 빠르게 뒤로 빠져야 할 상황에도 불구하고 앞무빙을 한 것. 물론 가장 먼저 이니시에 물린 레오나의 잘못도 크지만 이때 전원 빠르게 뺐다면 경기가 끝나지 않을수도 있었다. 갱맘의 근래 컨디션에 대해 강한 의문을 제기할만한 실수.

[111] 원래 공격적이였던 체이서를 제외한 나머지 선수들은 공격적으로 하는 것에 전혀 익숙치 않아서인지 공격적으로 나가기만 할 뿐 동시에 물러나야할 올바른 타이밍을 재지 못하는 경우가 많았고, 이것이 곧바로 쓰로잉으로 이어졌다. 이때문에 공격적 행동에 대한 자신감이 소실되고 늪롤로 돌아가는 패턴이 지속적으로 반복

[112]   트레이스나 갱맘이 결과적 쓰로잉을 많이 보인다.

[113] 탑 예비멤버였던 메이는 동남아 리그로 이적

[114] 특히 MVP 인터뷰 중 카메라에 시크릿이 자주 잡혔는데 누가 봐도 간신히 눈물을 참는 모습을 보이면서 팬들도 눈물짓게 했다.

[115] 사실 미드 자르반은 해외에선 도박수나 치즈 전략으로종종 나오는 만큼 트롤은 아니다. 단지 한국에선 삼성외엔 선보인적이 없었던 것뿐.

[116] 그리고 kt는 이 경기 이후 꽤 오랜 기간동안 양학팀이라고 평가가 박해졌다(...)

[117] 참고로 챔피언 사진에는 각 챔피언의 위키 링크가 걸려있다.흠좀무

[118] 루시안의 궁극기가 잔나와 베인에게 풀히트하면서 순식간에 녹여버리는 장면이 나왔었다. 사실 풀히트시키기 어려울뿐이지. 모두 맞춘다는 가정하에서는 넘사벽의 데미지를 안겨주는것이 바로 루시안의 궁극기이다.

[119] 인벤 경기결과 기사 베스트 댓글이 전부 리븐너프좀...

[120] 탱커진은 KT 딜러진을 물었는데 딜러진이 죄다 리븐 따라가는바람에 롱주의 탱커진이 녹아버렸다

[121] 4명이 드래곤을 치는데 갑자기 쉔이 상대 딜러진에 점멸도발을 시전했다. 당연히 드래곤을 치는 와중이던 롱주는 진영이 무너질수밖에 없었고 그 사이를 파고든 리븐이 펜타킬. 심지어 그 점멸도발도 안맞았다. 김동준이 리플레이를 보고 '안맞았어요! 안맞았

!!'라고 하면서 한탄을 했을 정도.

[122] 애플은 이미 2년전 MiG 블리츠로 데뷔한뒤, MiG의 감독인 장건웅을 따라 미국으로 넘어가 흑역사인퀀틱 게이밍의 탑솔러로 활동했다가 귀국후 한동안 IM 2팀의 탑솔러로 활동한 경력이 있다. 신인은 절대 아니다(...)최근 리그를 보기 시작한 롤알못에게 신인 취급 당할정도로 2년전부터 지금까지 애플의 플레이가 불안정하긴 했다만

[123] 롱주가 모든 경기를 진다는 전제가 깔려있어야 한다.

[124] 패치전 엘리스를 남친(...) 와치가 꺼내든적이 있다.

[125] 쉔 서폿은 북미 쪽에서는 이미 여러 번 등장해서 좋은 활약을 보여주었으나, 롤챔스 데뷔는 이번이 처음. 8월 4일 롤 챌린저스에선 삼성의 루나가 쉔 서폿을 꺼내들기도 하였다

[126] 여기서 해외 해설진은 바텀에 진에어의 빅웨이브가 쌓이고 있었고 아나키의 누군가는 그걸 먹으러 가야 했기 때문에, 차라리 그 때까지 더 기다려 봤으면 어땠을까라는 의견을 제시했다.

[127] 이 바론한타가 현재 진에어가 한타에 얼마나 자신감이 없는지를 단적으로 보여주는데, 바론체력을 1천 근처까지 버스트를 하는, 이미 강타싸움 직전의 체력상태까지 간 상황을 만들어놨기에 결과가 어찌되든 해당 상황에서는 일단 먹어야 했는데, 마오카이가 진입하자마자 체이서를 제외한 진에어 전원이 도망갔다.

[128] 거기에 아나키의 조합을 잘 보면 알겠지만 한타 지향형 조합도 아니다! 제드는 1명을 짜르고 시작해야 베스트라고 평가받는 암살자 챔피언이고, 엘리스는 애시당초 1명만 물고 늘어지는데 특

스킬 구성을 가지고 있으며, 쉔은 대놓고 운영하라고 만든 챔피언인데다가 한타에서의 도발도 최소 2명 이상한테 걸지 않으면 한타 기여도가 급격하게 떨어진다. 한타에 있어서는 오히려 나르로 광역 CC기를 넣을 수 있는데다 그라가스의 진형붕괴, 그리고 빅토르와 코르키의 광역딜까지 진에어쪽이 훨씬 더 좋은 조합을 가지고 있었다.

[129] 쿠를 이기며 명불허전 의적인증을 했다(..)

[130] 나진 전패, 진에어가 KOO를 잡고 포스트시즌가서 우승하면 갈순있다. 0% 는 아니다. 근데 이거 위에서도 본 것 같은데?

[131] 최근 기세가 오른 스베누와, 최강 SKT

[132] 잭송장이라는 비난을 들은 적도 있지만, 약한 라인전과 감을 잃은 카이팅 때문이었지 적어도 함부로 던지는 장면은 의외로 거의 없었다.

[133] 진에어의 오더와 한타때의 샷콜이 어떻게 이루어지고 있는 상황인지를 보여 줄 수 있는 자료가 바로 대 CJ전. 바로 그 3억제기 역전을 당한 경기의 오프 더 레코드를 보면 알 수 있다. 경기 내의 바텀 대치 상황에서 체이서가 "물어도 돼 이거" 라는 오더를 내린다. 오더를 듣자마자 트레이스는 앞뒤 안 가리고 벽 너머의 라이즈를 물러 돌진, 그대로 cc기 연타를 맞고 녹아내린다. 그 이후 트레이스는 사과하고, 체이서는 "위치를 보고 물어야지, 제발 위치 좀 봐" 라는 이야기를 한다. 이 상황이 진에어의 의아한 이니시, 그리고 패배의 이유를 설명할 수 있는 한 면이라고 할 수 있다. 우선 체이서는 팀원들이 상당히 아래 쳐져있는 상황임을 알고 있었다면,

상황을 정확하게 이야기를 하며 오더를 내렸어야 한다. 체이서가 "물어도 돼" 라고 이야기를 하는 상황에 팀원들은 적과 상당한 거리를 두고 있었고, 재빠른 호응을 할 수 없는 상황이였다. 이 상황까지는 "상황이 급박하여 빠르게 오더를 내려야 하기 때문에 어쩔 수 없었다."라고 넘어갈 수도 있는 부분이지만, 그 이후 트레이스의 진입은 이 팀의 이니시에이팅의 타이밍이 의아한 이유를 알 수 있는 대목이다. 오더가 떨어졌다고는 하나 기본적인 전황 파악은 하고 전투에 임해야 하는데, 트레이스는 그냥 무작정 달려들어갔고 cc기 연타를 맞고 비명횡사를 해 버렸다. 원거리에서 cc를 거는 캐릭터가 아닌 마오카이는 본인이 들어가서 한명을 붙잡아 놓고 팀원들의 호응을 기다려야 하기에 더욱 더 팀원들의 위치에 신경써야 하는데 그런 것이 전혀 없었다. 두루뭉술한 오더 + 앞뒤 안가리는 전진 이니시에이팅 = 차례차례 끊기며 한타 대패 의 공식으로 이어지는 것.

[134] 정말 고민이었는진 의문. 카메라에선 생글생글 웃었다

[135] 마찬가지로 카메라에서 웃는 모습이 잡혔다.

[136] 야스오 1인궁이 수도 없이 나왔다는것만 봐도 알수 있다.

[137] 예를 들어서 KT가 아나키에게 2:0으로 패한다던가

[138] 실제로 롤챌스에선 진에어가 리그 2, 인터리그 모두 전승이다. 그것도 1군처럼 쫄보식 운영을 보여주는게 아니라 라인전에서부터 다 박살내는등 압승. 괜히 시청자들이 2군 멤버 데려오라는게 아니다.물론 이것도 나중에 CJ가 롤챌스에 합류하면 어찌될진 모르...을려나?

[139] 레코드에서 멘탈붕괴의 우려가 있었으나 경기전 영상에선 회복한 모습을 보였다.

[140] 여기서 클템 리신이 와치와 덩달아 용준좌에게 까인다.경기장에서 대기하다가 격파당한 와치 지못미

[141] 사실 이건 초반에 라이즈가 말려서 그쪽을 서로 계속 봐주다보니 어쩔순 없었다. 대신 바텀은 캡잭이 날뛰면서 리신이 탑만 봐줄수 있는 환경을 만들어 주었다.

[142] 3경기를 이기면 10승 8패 승점 +2로 나진이 스베누와 SKT에게 2:0으로 패할 경우 승자승으로 진출이 가능하다.

[143] 그런데 쿠로의 아지르 승률은 바닥이다. 10%대. 이번 시즌 5연패 중이며 롤챔스 스프링부터 따지면 9연패다. 통산 3승 9패

[144] 공성이 힘들땐 실드받으면서 한두대씩 조금씩 깎아야 하는 것이 정석인데 그냥 뒤에서 정글이나 잡는모습이 또나왔다.

[145] 아무리 수성에 능한 아지르가 있었고, 패배하면 무조건 포스트시즌 탈락이라는 압박감이 작용했다지만, 당시 5용+바론버프까지 있던걸 생각해보면...

[146] 하지만 KOO 쪽엔 원거리 하드CC기들(고치, 돌풍) 이 있어서 쉴드 유무, 버프 유무와 상관없이 CC를 맞을 경우 베인이 순식간에 녹아버릴 위험도 높았다. 진에어를 열렬히 디스했던 클템도 이번 경기중 진에어의 조심스런 공성에 대해 현 상황에선 이렇게 하는 것이 옳다고 해설했으며, 경기중 일부 팬들이 이런 공성에 아쉬워하긴 했으나 경기 이후 진에어의 판단이 옳았다는 평이 주류

[147] 사실 선수들이 다 갈려서 그랬을가능성이 높다. 실제로 기

나온 3세트는...

[148] 진에어가 이번 시즌이 끝난건 아니다. 롤드컵 선발전은 서머 우승 팀, 포인트 1위인 팀을 제외한 3~6위 팀이 하고, 스프링, 서머의 6위 이내 팀의 구성은 같으므로 진에어의 선발전 참가는 확정이다.

[149] 실제로 롤 PD 항목 중 모 PD의 하이지 방송에서 이런 씹덕스러운 인삿말이 유행을 탔는데, 이즈음 캡틴잭이 여러가지로 유명한 모 PD의 방송에 출몰해 자신이 그 PD의 팬이라고 인증했다(...) 후일 프로즌도 이 PD의 방에 들어와 AD 달고 있던건 덤.

[150] 물론 이는 해설진의 농담이고, 실제론 SKT가 하는것처럼 피넛, 탱크의 경기감 회복을 위한것일가능성이 크다.

[151] 다전제를 기준으로 보면 Team OP - MiG 시절부터 따져도 무승이다. 그나마 전패가 아닌 이유는 2012 윈터 링트럴의 정의구현(...) 때문.

[152] 그러나 애초에 루시안과 베인의 상성 관계를 생각해 본다면 큰 차이라고 보기 어려웠다.

[153] 단단한 탱커도 아닌 팀의 메인딜러가 이런 짓을 한다는 것은 게임 던지겠다는 것과 다름 없는 행동이다. 1차 타워에서 농성하든가, 만약 1차 타워가 아슬아슬한 상황이었다면 빠져서 데스라도 기록하지 않았어야 했다.

[154] 투신과 이그나가 시비르를 잘 물긴 했다. 그런데 선고 방생(;;)이 나오면서 폭뢰를 날려먹은 셈이 됐고 럭스 궁도 안 맞아서 후속 스킬 연계가 안 됐다.

[155] 놓고 봐도 롱주는 정글 엘리스를 밴한 뒤 베인과 그라가스를 첫 픽으로 가져왔고 이후 럭스, 노틸러스, 나르 순서로 가져왔다. 나르를 제외하고는 순수 맞라인전에서 주도권 잡기는 어렵기 때문에 라인 스왑 이후 그라가스로 하나씩 풀어주면서 강력한 CC 연계로 한타를 지배하는 모습을 구상했을 것이다. 정작 CJ는 맞라인을 따라와 버렸고 핵심이었던 베인이 망했으니 자력으로 주도권을 잡을 수 없는 럭스와 커버할 곳이 탑밖에 없는 그라가스는 자연스럽게 망한다. 결과적으로 CJ가 아지르 대신 렉사이를 먼저 골라온 것은 절묘한 한수가 된 셈.

[156] 점화순간이동/강타순간이동이 주가 되는 탑 피즈에게 광역기인 재간둥이가 곧 생존기이기도 하다.

[157] AP 피즈가 아니기 때문에 순간 삭제 능력은 상대적으로 부족하다. 어디까지나 상대적으로

[158] 다만 두 번째 킬 후 시간이 좀 지나서 메시지는 안 떴다.

[159] 그러나 해설진도 언급했듯 역갱을 충분히 예상할수 있는 상황이고 설령 예상 못하고 단순히 갱킹만 보고있었다고 해도 '일부러' 야스오의 궁을 맞아준 나르에 비해 그라가스의 호응이 너무 느렸다. 더 빨랐으면 메가나르가 될 가능성이 있었다고 보는이도 많은편.

[160] 리그 오브 레전드 2014 시즌 월드 챔피언십/선발전 매치다. 이 진출전에서 나진 쉴드가 맨 아래서부터 결승까지 승리하면서 롤드컵만 되면 강해지는 나진의 이미지를 만들었다고 해도 무방.

[161] 위해선 KOO와 CJ가 각각 5,4위를 해야한다. 나진이 KOO, CJ, KT를 전부 박살내야 한다는 뜻. 물론 굳이 그럴 거 없이 할 수 있다면 서머 우승하면 된다.

[162] 와일드카드전에서 CJ와 쿠가 맞붙어서 쿠가 이길경우 나진은 우승 외의 직행 루트는 자신들의 경기와 전혀 상관없이 사라지게된다. 반면 와일드 카드전부터 시작할경우 간단하다. 결승진출시 직행, 그 전에 한번이라도 지면 선발전

[163] 선수 개인장비 스폰서를 레이저로 바꾸면서 기존에 페이커가 쓰던 브랜드와 다른 회사의 제품을 사용하는 중이다.

[164] 경기 후 울프가 인터뷰에서 밝히기로는 누군가는 죽어야 할 것 같은데 마린과 이지훈이 "너 죽어."라고 해서 죽었다고... 서포터의 비애

[165] 마오카이로 무려 24승1패에 22연승 중이다

[166] 이때 탑 포탑에서 궁을 썼는데 마오카이가 속박을 걸어 포탑 어그로로 인해 죽을 뻔 했으나 살아갔다.

[167] 스베누가 진에어를 잡으면서 무승후보에서는 벗어났다

[168] 사실 스틸이라고 하기도 뭣한게 CJ가 바론을 버스트하던 도중 뜬금 트릭이 앞으로 이니시를 걸러 나가버렸기 때문(...) 덕분에 삼성은 바론을 그냥 공짜로 접수

[169] 서머 시즌 마지막 경기가 끝난 현재 이번 시즌에서 칼리스타의 밴픽률은 무려 99.5%다! 서머 시즌에서 칼리스타가 밴도 픽도 되지 않은 경기는 이 경기가 유일하다.

[170] 애쉬가 처음 리워크 되고 나서 몇몇 원딜 선수들이 간을

했으나 해외에서 몇번씩 나오는동안 끝끝내 등장하지 않았고 그 사이 한차례 너프가 있어서 애쉬는 망했다라는 극단적인 평을 내리는 사람이 많을 정도로 애쉬는 호불호가 갈리는 주제였다.

[171] 바론을 버스트하고 있는데 삼성 선수들이 오자 트릭이 혼자 거미줄 타고 나가서 이니시를 시도해버렸다(...). 당연히 트릭을 무시하고 더욱 깊숙히 들어온 삼성에게 바론은 뺏기고 한타 대패

[172] 사실 엄밀히 말해선, 위쪽에서 칼리스타를 끊은 크라운의 야스오가, 아래로 내려오지 않고 옆으로 빠지는 쉔을 추격하고, 코코는 아래쪽에서 딜을 하면서 벌어진 결과이다.

[173] 상대를 물로보고 신인 3인방 투입하기, 전세트에서 활약한 챔프 밴안하기, 상대가 좋아하는 픽 다 내주기 가 모두 나왔다

[174] 와드 박으려다 애쉬 궁에 맞고 잘려버린 맥스는 그렇다 쳐도 20분대 후반에 와드 4개가 박혀 있었다.

[175] 포스트시즌 결과에 따라 아직, KOO, CJ, KT 나진 모두 서킷포인트로 롤드컵 직행가능성이 남아있다. 물론 SKT를 누르고 우승하면 우승자로 진출이지만, SKT가 우승하더라도 준우승시 서킷포인트 2위시나리오는 아직 4개팀 모두 있는 상황

[176] 해설진은 일부러 안하는거 아니냐는 실드를 쳤지만 성적을 보면 누가 봐도 그냥 못해서 안하는거.

[177] 미드 마스터 이에 당한 CJ와 KT는 이후 연패에 빠지는 등 부진을 면치 못했다.

[178] 썸데이는 원래 KT 롤스터 불리츠 소속 탑솔러였으나 시즌3 중반에 인섹이 정글러에서 탑솔러로 전향하면서 식스맨 상태로

. 완전히 KT 롤스터 애로우즈로 넘어간 것은 2013 WCG부터. 요약하자면 2013 롤챔스 서머에서 예비 선수로 결승에 가보긴 했다는 이야기.

[179] 서폿 자리에 매라가 있을 때와 맥스가 있을 때의 차이는 너무나도 극심하다. 2라운드의 KOO전에서 서폿을 맥스로 교체했을 때와 SKT전에서 정글이 트릭이었을 때의 경기 상황은 정말 극과 극이었다.

[180] 실제로 오더의 중추인 엠비션과 매라가 빠진 삼성전에서 오더의 부재가 여실하게 드러났다

[181] 당시 GE 타이거즈

[182] 스프링 시즌 때는 Lee

[183] 하지만 이는 트레이스에 대한 이해도가 높지 않은 분석이다. 아무리 창동슈타인, 롤계의 에디슨이라 불리는 선수라고는 하지만 저런 사파 챔피언 여러 개를 동시에 사용한 적은 한 번도 없다. 트레이스는 다른 사파 탑솔러인 세이브와 달리 기본적으로 해당 메타의 정석적 챔프를 무난히 잘 하는 선수로, 안정감을 보여주다가 전혀 뜬금없는 챔피언 하나 두개 정도를 비장의 카드로 꺼내들어 상대의 밴픽전략과 전술에 심각한 혼란을 주고 상대의 머리가 복잡해질 동안 정작 자기는 부담없이 정석으로 돌아가버리면서 재미를 보았다. 문제는 트레이스가 이번 시즌 자신만의 사파 챔프를 하나도 못 꺼내드는 동시에 정석 플레이의 질마저 떨어졌다는 것.라인전은 버티는데 이니시를 못 열어

[184] 이런 엔트리는 기존에 한 번도 해보지 않았다고 한다.

[185] 말은 1라운드 총평에서 삼성의 제목줄 이었다. 2라운드 승리중 전략이 좋은 경기는 많을지언정, 운영이 좋은 경기는 거의 없었음을 생각해보면, 비시즌 동안 많은 보완을 해야 할 것이다.

[186] 그 이유로 구 삼성 갤럭시가 공중분해 된 것이기도하다. 롤드컵을 우승해왔는데도 지원이 인색하니..

[187] 예로 삼성 갤럭시는 2014년 이후 삼성 스포츠단 페이지에서 아예 삭제되었었다. 최근에 리스트에 추가는 다시 되었으나 그냥 단순히 삼성 갤럭시 게임단이라고만 덜렁 적혀 있고 아무것도 없다. 기업팀 중엔 유일.

[188] 그 외에 2014년 최강으로 평가받은 멤버 10명이 모두 떠난건 삼성의 말도 안되는 연봉 산정이 원인이라는 것은 공공연한 비밀이다.

[189] 1라운드 때만 해도 아나키 화이팅을 외치는 사람들이 대부분 남자였는데, 2라운드 막판 들어서부터는 성비가 맞기 시작했다(...).

[190] 과거 LG-IM 시절 LG의 스폰을 제대로 못받아 자금 여유가 없으니 '팀이 부진->방출 후 유망주 영입->유망주 부진->방출 후 새 유망주 영입->...->반복' 테크를 약 3년간 탔으니 아무리 실력 있는 선수라도 제대로 실력을 발휘하기 어려울 수 밖에 없다.괜히 롤에서도 탈쥐효과 소리가 나오는게 아니다 여기에 코치진 문제나 상술한 오더 문제, 운영 문제 등 오랜 시간동안 벌어진 상처가 한둘이 아니다. 그나마 2015년 들어서 팀이 안정화되고 코치로 파라곤을 데려오는 등 어떻게든 수습은 해볼려고 하고 있는게 위안거

. 다들 한가지씩 결함은 있지만 테크닉은 확실하고...그니깐 최대한 빨리 수습해서 발전하는 모습 좀 보여줘

[191] 합숙은 1라운드 진행중에 이루어졌다. 또 합숙을 하지 않더라도 미리 시간을 맞춰 접속해서 준비했다는 발언도 있었다. 숙소를 마련하고 합숙을 제대로 시작한 시점은 추가바람

[192] 아나키가 하차니 코치를 영입하는 등 선수 외적인 부분에 영향이 간 건 2라운드부터다.

[193] 아나키가 1라운드에 삼성을 잡거나 삼성이 롱주를 척살하거나 롱주가 아나키를 잠재우는 등...

[194] 2라운드 스베누는 KOO전 이전까지 8경기에서 이긴 1경기를 제외하고 7경기 중 SKT와 롱주와 나진을 제외한 4팀에게 1세트씩 따냈다.

[195] 시즌 후 언론 인터뷰에서 자신들이 밝힌 내용.신빙성은 그닥

[196] 평가가 더 낮은 이유는 사실 Vivid 선수가 나와서 말아먹은 경기까지 시크릿이 나온 것으로 착각하고 있는 경우가 많기 때문이다.물론 시크릿 본인도 꽤 망했다

분류 League of Legends Champions Korea

부분의 저작권을 갖습니다.